ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS



AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Le Workbench sur fond 12 bits grâce à une carte Française!
Le compilateur AMOS - Trois disques durs pour A500
Test digitaliseur Rombo - Le titrage vidéo



Septembre 1991 No. 38
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB, Canada $5.75

GVP SERIE II

UNE GENERATION INDEPENDANTE.

Sachant que votre Amiga 2000 est beaucoup plus efficace avec un disque dur et de la mémoire supplémentaire, vous comprendrez aisément les avantages qu'apportent l'architecture DMA et les performances des cartes GVP série II.

Les HCD et HCD*Plus* intègrent le nouveau ***DPRC*** (Dual Port Ram Controller) de GVP qui transfère directement les données entre les disques et la mémoire, sans recourir au 68000 . Ces tranferts sont entièrement gérés par le ***DPRC***, la DMA n'interfèrant pas avec l'activité propre de l'Amiga (Overscan, Son, etc ...).

Ce procédé DMA exclusif offre les vitesses de chargement et de sauvegarde les plus élevées (jusqu'à 3.5 Mo par seconde) et améliore les performances multitâches de l'Amiga.

Et, sachant que vous avez beaucoup mieux à faire avec votre Amiga 2000 que d'installer des disques durs, il est évident que les premiers avantages d'une carte SCSI GVP Series II sont sa procédure d'installation : ***FAAASTPREP***® et son driver universel ***FAAASTROM***®.
En quelques clics de souris, vous personnaliserez votre disque dur en fonction de vos besoins (nombre de partitions, taille etc...) ou vous profiterez des derniers périphériques SCSI : disques optiques, Streamer, disques amovibles, CD-Rom, Bernoulli Ioméga etc... Avec la même facilité, vous pourrez créer une partition MS-Dos pour une carte passerelle XT ou AT ainsi qu'une partition **MacIntosh** pour **Amax II**.

Enfin, sachant que la mémoire d'une génération est quelque chose d'important, les cartes GVP sont garanties 2 ans.

SIMMRAM II

La plus petite et la plus compacte des extensions 8 Mo pour A2000
- AUTOCONFIG
- supporte 6 Mo pour une parfaite compatibilité avec les cartes passerelles XT-AT

HCD Series II

Carte disque dur SCSI
- Autoboot en Fast File System
- supporte 7 périphériques SCSI
- compatible AMAX-II

HCDPlus Series II

Carte disque dur et extension mémoire
- Autoboot en Fast File System
- supporte 7 périphériques SCSI
- compatible AMAX-II
- Ram AUTOCONFIG
- utilisable en 2, 4 , 6 ou 8 Mo

2 Mo de Ram installée d'origine

DPRC de GVP

Supports pour 6 Mo de Ram supplémentaire

Disque dur 3"1/2 de 42 à 200 Mo

DPRC de GVP

Jusquà 8 Mo de Ram

HCD Series II
100 Mo Quantum
11 ms
5990 Frs.

GVP

Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC
33600 PESSAC ● France
Tel : (16) 56 363 441
Fax : (16) 56 362 846



SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition** SARL de Presse au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE

TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Ont participé à ce numéro:
Pierre Ardichvili, Thierry Ardouin, Cédric Beust, Gilles Bihan, Gilles Bourdin, Alain Bourgery, Michel Castel, Philippe Castets, Marcel Duruflé, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Luc Gibert, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Jérôme Morin, Malika, Philippe Rulleau, Nicole Saunier, Olivier Vaysettes, et l'équipe d'Hermes Diffusion.

EDITO

Ce n'est pas souvent que nous avons l'opportunité de vous décrire des produits 100% français sur Amiga, et ce mois-ci est une exception.

Non seulement la société Archos a eu la bonne idée d'investir dans l'Amiga (depuis un moment déjà, car son principal produit est une borne interactive), mais en plus elle nous présente des cartes 12-bits et 24-bits qui sont assez extraordinaires et vont sûrement jouer un rôle important dans la démocratisation de l'affichage de haute qualité sur l'Amiga.

Nous avons aimé ce produit d'abord parce qu'il est simple, facile à adapter à la machine, et bon marché.

Mais son plus grand atout c'est d'ajouter des capacités inattendues sans pour autant surmener les processeurs d'origine ou la mémoire.

La transparence, c'est déjà beau. Mais encore plus impressionante est la possibilité d'ouvrir un fond 12-bits sur l'Amiga, de surimposer une animation 12-bits en provenance d'Imagine, de faire tourner DPaint, de lancer une troisième animation, et de voir les deux anims tourner sur le fond 12-bits...

NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture est calculée avec **Imagine 3D V1.1** en mode trace avec facettes. Résolution 640x512 en **IFF** 12 bits. Montage du **WB 2.0** par dessus réalisé avec **Diamond Paint**, le tout sauvé en 12 bits. Ce qui donne un aperçu des possibilités de la carte **AVIDEO 12**.

La terre est un assemblage de deux globes (Un pour les continents et un pour les nuages). Ce qui offre en animation une relative différence pour les continents et les nuages.

La sélection a été faiteà l'aide de **ProPage V2.0A**. avec une densité de 150. Les quatre fichiers (noir, cyan, magenta, jaune) sont transférés avec **Dos2Dos** au format **MSDOS**, le tout envoyé chez le flasheur.

INDEX DES ANNONCEURS

KICK 2.0 EN ROM

C'est officiel, même si personne ne l'a dit, les ROMs pour l'AmigaDOS 2.0 ont été finalisés et fabriqués. C'est une bonne nouvelle, surtout pour les développeurs qui, dans certains cas, avaient freiné la production de logiciels et matériels en attendant la définition du programme Kickstart.

C'est donc la version 37.175 qui a été désignée pour arrêter un travail de développement qui dure depuis environ deux ans. Le Workbench 2.0, lui, en est à sa version 37.66 (voir l'article "Compatibilité 500/2000/3000) sur la page 28) et cette dernière version a vu des améliorations importantes au niveau de la gestion du FastFile System, donnant des accès aux disques plus rapides.

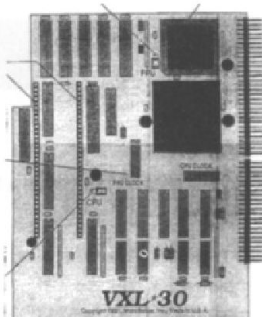
Parmi les sociétés qui attendaient anxieusement la finalisation du Kickstart se trouve bien sûr Commodore lui-même, qui couvre toute une panoplie de produits, y compris une carte 68040 pour Amiga 3000 et un Amiga 500 Plus tournant sous le 2.0, avec 1 Mo de Chip RAM sur la carte mère et le nouveau circuit Agnus permettant l'utilisation de 2Mo de mémoire Chip.

Le produit Commodore le plus attendu est évidemment le Kit 2.0, qui permettra aux possesseurs d'Amiga 500 et d'Amiga 2000 de travailler avec le même système que l'Amiga 3000. Mais pendant ces mois d'été les informations sont rares chez Commodore, et aussi difficiles à déloger que le kilt d'un Ecossais. Nous avons compris que rien ne sera annoncé avant le déroulement de la quatrième **Conférence Européenne de développeurs Amiga** au Grand Hôtel Brun, Milan, Italie, du 10 au 14 Septembre.

Accélérateurs-du nouveau

Une nouvelle carte accélératrice 68030 pour Amiga 500 et 2000 fait son apparition sur le marché Français. C'est le VXL 30 de la société américaine Microbotics Inc, importé par Bus Plus.

Cette carte est très modulable, avec un prix d'entrée de seulement 3495F pour la carte de base équipée d'un processeur 68030EC à 25MHz, une nouvelle version économique de la '30. Cette version se distingue par l'absence du module PMMU (Programmable Memory Management Unit, ou unité programmable de gestion de la mémoire).



D'après Microbotics, il n'y a actuellement pas de logiciel d'application sur Amiga qui utilise le PMMU, et les seuls utilitaires qui s'en servent sont ***SetCPU*** de Dave Haynie et un utilitaire pour développeurs, ***Enforcer***, de chez Commodore. A partir de AmigaDOS 2.04, toujours d'après MicroBotics, le OS Amiga n'utilise pas le PMMU, et Commodore aurait officiellement conseillé que des applications ne fassent pas d'appel spécifique au PMMU.

SetCPU est un programme important gérant l'utilisation du processeur 68030 sur l'Amiga, et en particulier, avec sa commande FASTROM s'occupe de la relocation du programme Kickstart en RAM 32-bits pour une accélération maximale de la machine. Or, c'est cette commande qui ne doit pas être lancée sans la présence d'un "vrai" 68030 avec PMMU. Les autres commandes, qui concernent le mode Burst et les caches pour les instructions et le data, restent utilisables sans PMMU.

MicroBotics a prévu le problème et fournit avec la carte le programme SetCPU et un utilitaire SetVXL avec sa propre commande FASTROM, qui installe le Kickstart en RAM 32-bits.

La carte s'insère sur l'emplacement du processeur 68000, et ce dernier vient se repositionner sur la VXL 30. Il est possible de basculer entre les modes 68030 et 68000 via logiciel et re-initialisation ou par jumper.

La mémoire 32-bit s'installe sur une carte fille, la VXL RAM32, en 2Mo ou 8Mo de CMOS Dual-Inline packages (DIPS). XXL RAM est positionné comme la première autoconfig Fast RAM, ou via jumper comme de la mémoire résidant au-dessus des premiers 16Mo du plan mémoire de l'Amiga. Le consommation électrique est d'environ 600 milliamps.

Une version avec 68030 cadencé à 50MHz et coprocesseur mathématique 68882 à 25MHz et 2Mo de RAM 32-bit utilisant le mode burst est disponible au prix de 14900FTTC.

Commodore France ne vend plus la carte accélératrice A2630, et il semble que la production ait été arrêtée au niveau mondial. Dommage, car cette carte équipée d'un processeur 68030 cadencé à 25MHz était la moins chère du marché (en France, au moins), et fonctionnait très bien. Son seul défaut: elle était livrée avec seulement 2 ou 4Mo et n'était pas extensible au dessus de cette limite.

CIS annonce une baisse de prix de 5000F sur la **carte accélératrice A3001 à 50MHz**. Son nouveau prix avec 4Mo de RAM (extensible à 32Mo) est de 16990FHT. Cette carte permet le choix entre les modes 68000 et 68030 au démarrage (avec la souris).

Aux Etats Unis la société **CSA**, fabricant de la carte accélératrice Mega Midget Racer, annonce le **40/4 Magnum Accélérateur** pour l'Amiga 2000, une carte avec processeur 68040 permettant l'utilisation de jusqu'à 64Mo de 32-bits burst RAM.

Chez *Avancée* la ***Fusion Forty*** la **première carte 68040 pour Amiga** est bien arrivée, et la première constatation de l'importateur est que la compatibilité de ce nouveau processeur avec les systèmes existants est très bonne. Tous les logiciels qui tournent sur A3000 tournent également sur un 2000 sous AmigaDOS 2.0 équipé avec la carte canadienne.

Pour la vitesse il y a encore de la route à faire mais c'est déjà impressionnant: Avancée a calculé une image Real-3D avec un 3000 à 25Mhz et un 2000 avec Fusion Forty, et le 2000 a acquitté la tâche 2.8 fois plus vite. L'accélération optimale devrait être aux alentours de 5 fois, et Avancée espère atteindre ce chiffre avec une version de Real-3D re-compilé pour prendre en compte les capacités du 68040. Cette version est actuellement en préparation et attendu pour courant Septembre. Prix de la Fusion Forty: 25900F.

LES CARTES GRAPHIQUES

GVP se lance...

*Nous en avions entendu parler il y a plus d'un an sous le nom de code PVA 3000 "For your eyes"(Pour tes yeux). la carte graphique 16 millions 24 bits de **GVP** sera commercialisée en France sous peu sous le nom de **"Vision 24"**(visible dès septembre chez certains revendeurs).*

Elle est aux normes PAL/NTSC, et prévue pour l'A3000, mais une carte d'adaptation permet son utilisation avec un A2000.

Elle est dédiée aux applications vidéo en 16 millions de couleurs avec une résolution maximale de 768x682 et est utilisable aussi bien avec un moniteur 1084 qu'un multisynchrone.

Elle intègre en standard un flicker fixer (de meilleure qualité que le VDE Commodore), un genlock composite et RVB digital avec incrustateur, des sorties RVB et Y-C, un framegrabber 24 bits en 1/25s, un framebuffer 16 millions, 2 Mo de ram, une entrée pour un signal key externe, interface AREXX, documentation en français.

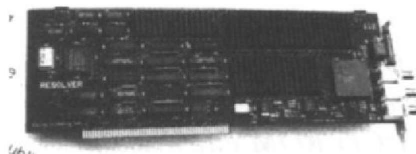
Elle sera livrée avec un package de logiciels très complet :

- programme pour réglage de la carte
- programme de dessin en 24 bits
- programme de digitalisation et de gestion du genlock
- logiciel de titrage et de présentation (de type SCALA)
- logiciel 3D "GALIGARI" 24 bits en version limité (pas d'animation...).

Nous en reparlerons plus en détail lors d'un test complet.

CIS nous signale d'autre part que la version ***Caligari Broadcast*** (distribué par Atelier Numérique) supporte complètement la carte et qu'un "kit développeur" est disponible pour tous ceux qui veulent développer des applications professionnelles dédiées à la carte Vision 24.

Le prix de la carte avec le package logiciel sera de moins de 20.000 HT.



DMI Resolver

La société américaine Digital Micronics, Inc annonce le **Resolver**, une carte graphique avec résolution maximum de 1280x1024 points en huit bits pour Amiga 2000 et 3000.

Cette carte peut fonctionner sous AmigaDOS ou sous UNIX. Elle est équipée d'un co-processeur graphique Texas Instruments 16-bits TMS34010 cadencé à 60MHz et d'une palette de 16 millions de couleurs. La résolution est programmable.

La configuration standard comporte 1.5Mo de VRAM et 2Mo de DRAM. Le VRAM est extensible à 5Mo, ce qui permet l'overlay en 16 couleurs et les options de double-buffer (y compris une vitesse de rafraîchissement écran de 60 trames/seconde). Le DRAM est extensible à 8Mo. Le prix en configuration standard est de $1295, et $2195 avec 5Mo de VRAM.

Selon DMI elle sera intéressante pour le PAO, le DAO, l'animation, et les travaux en 3D. Une version 8-bits avec circuit TMS34020 est en developpement.

ASDG annonce l'adaptation de ***The Art Department*** et d'autres produits au standard DMI 1280x1024, et Oxxi/Aegis adaptera ***ANIMagic***, ***Video Titler***, et un nouveau produit, ***Presentation Master***, similaire à ***Persuasion*** de chez Aldus

(Digital Micronics, Inc, 5674 El Camino Real, Suite P, Carlsbad CA 92008 USA, tél 619-431-8301, FAX 619-931-8516)

Colorburst - les améliorations

Essonne Mailing nous assure que CBPaint, le logiciel de dessin fourni avec la carte **Colorburst** a connu un développement important depuis la version testée par Frédéric LaBaltan dans notre numéro précédent. Il est certain qu'avec plusieurs produits actuellement sur le marché, le hardware marche correctement mais les auteurs de logiciels ont du mal à suivre au même rythme. Nous espérons pouvoir revenir sur ces produits ultérieurement pour faire des tests comparatifs plus définitifs. Par exemple, la carte ***AVidéo*** testée ce mois-ci n'était pas encore accompagnée de son logiciel de dessin

Ham-E - Test le mois prochain

***HAM-E**, la troisième des solutions couleurs "grand public" en France est disponible chez Bus Plus au prix de 3250F (affichage 384x560 points, et de 3750F dans sa version "Plus" (768x560 points). En attendant notre test, voici quelques caractéristiques fournies par l'importateur:*

- boîtier externe n'utilisant pas l'alimentation Amiga, compatible avec tous les modèles d'Amiga, les principales cartes accélératrices, et les différentes révisions du système d'exploitation.
- fonctionne tout aussi bien en PAL qu'en NTSC
- sortie vidéo de bonne qualité ; elle fonctionne avec la majorité des encodeurs PAL et S-VHS, ne nécessite pas forcément un genlock mais fonctionne avec des genlocks externes
- Flicker fixer: pas dans la version actuelle ; la solution consistant à utiliser un moniteur multisynchro avec une carte desentrelaceur pour ses applications normales, et un moniteur RGB pour la HAM-E est possible à condition de pouvoir switcher entre les deux sorties.
- configuration mémoire minimale: 1.5Mo. Peut travailler aussi bien avec 512 Ko qu'avec 2 Mo de mémoire vidéo...
- La carte HAM-E ne fait pas partie du système et l'Amiga ne sait pas qu'elle est connectée, ce qui fait que l'affichage des images HAM-E n'utilise pas de temps de calcul CPU; vous pouvez donc utiliser les images de la même manière que des images IFF standards.

Modes vidéos

Utilisation de deux techniques de base: l'affichage pleine couleur, et l'utilisation des registres de couleurs.

1. Affichage pleine couleur:

- 262 000 couleurs affichées simultanément. C'est le mode HAM étendu.

2. Deux modes "regular" utilisant les registres de couleurs

- 256/512 registres de couleurs sur une palette de 16.7 Mo
- mode regular standard: idéal pour les animations
- mode regular EDD: utilise le Error Diffusion Dithering ; permet de sortir directement en GIF, VGA ou MAC 8 bits.

3. Modes noir et blanc: 256 niveaux de gris

- mode LUMA: image couleur visualisée sur une télé noir et blanc (moyenne pondérée des trois composantes RGB)

- mode AVERAGE: moyenne arithmétique (R+G+B)/3

Pour chaque mode on peut choisir si on désire utiliser ou pas l'overscan horizontal et vertical, l'interlace.

Trois logiciels fourni avec la carte:

Image Professional est un programme sophistiqué de traitement d'images 24 bits. Rendu des images et choix des paramètres et des modes d'affichage; et traitement des images.

1. Fonctions de rendu

- entrées / sorties / visualisation des fichiers IFF 24 bits

- taille maximale des images: 32767*32767 pixels

- paramétrage des rendus

- affichage en 24 bits, 18 bits, 256 couleurs de gris en combinaison avec entrelacement et overscan.

- grande facilité d'accès aux fonctions de paramétrage. Un fichier préférence de base placé dans le répertoire s: détermine la configuration du système à chaque lancement du programme; cependant vous avez la possibilité de créer des fichiers préférences adaptés à vos propres projets que vous placez dans ces répertoires projets.

2. Traitement des images

- plus de cent fonctions différentes de traitement des images: des plus classiques aux plus sophistiquées.

- toutes les fonctions sont applicables à l'aide de fonctions du pype Painter: main-levée, rectangle, ellipse, polygone,

- système de buffer hyper simple à prendre en main, nombre quelconque de buffers images,

- blending, cliping et composition en 24 bits,

- fonctions Blend Merge et Rub Thru utilisables de nombreuses manières: Color Keying, minimum, maximum, direct

- gauchissements, projections d'ombres, rotations, distorsions géométriques et mise à l'échelle en 24 bits.

Paint, un painter avec palette 24 bits, relativement classique avec toutefois des originalités très intéressantes et une superbe palette de couleurs: 256/512 sur 16 Mo de couleurs ou 256 niveaux de gris (la version actuelle du logiciel ne supporte pas encore 512 registres de couleurs, mais c'est prévu ...)

Convert: converti en IFF 24 bits 45 des formats les plus utilisés - GIF, TARGA, MAC Paint, Dynamic Hires... Simple à utiliser.

Les trois softs sont prévus pour être utilisés avec Arrex; la carte et les softs peuvent tourner sans mais il est conseillé de l'avoir dans son système même si on ne désire pas l'utiliser directement.

News CDTV en provenance de Commodore..

- Kodak sortira en 92,le CD-Photo. Vous pourrez avoir vos photos ou diapos surCD-ROM etles visualiser dès que vous le souhaiterez. Commodore a conçu une carte 16 millions de couleurs enfichable dans l'emplacement prévu à cet effet à l'arrière du CDTV (connexion pour carte d'extension). Cette carte vous permettra de visualiser vos CD-Kodak sur votre CDTV,les deux systèmes seront compatibles. Elle sera disponible fin 91 en système NTSC, en 92 en PAL.

- D'après Commodore, vous pourrez dans un avenir assez proche, visualiser votre écran TV en même temps que vous consulterez un titre sur votre CDTV. Sur 1/16ème d'écran, vous pourrez voir les programmes télévisés et ainsi, ne pas manquer le début d'une émission qui vous intéresse. Pour ce faire, vous devez mettre dans l'emplacement prévu pour les cartes d'extension une carte spécifique à cette application "Picture and Picture". Elle sera disponible pour les systèmes PAL fin 91.

- Prochainement, Commodore sortira une souris à infra-rouge que vous pourrez déplacer dans l'air. Vous n'aurez plus besoin d'une surface plane pour l'utiliser. Vous devrez connecter à l'arrière de votre CDTV, sur le port série, un boîtier infra-rouge.

- Commodore suit de très près les recherches sur les procédés de compression et décompression d'images "afin que nous puissions avoir rapidement des titres animés ou de la vidéo sur CD. Sur la carte mère, un emplacement est prévu pour recevoir soit la future carte, soit un composant. A suivre..."

- **Voici les prix TTC des accessoires CDTV** annocés par Commodore France:

Trackball (CD1200) 590F; Souris (CD1252) 390F; Genlock PAL (CD1301) 1290F; Cartouche (CD1400) 149F; Carte mémoire 64ko (CD1401) 790F; Carte mémoire 256ko (CD1405) 1790F; Lecteur de disquette 3"1/2 (CD1411) 990F; Clavier (CDKB) 690F.

FRANCE

Bus Plus annonce la disponibilité de sa carte multifonctions **Grand Slam** (carte comprenant un contrôleur SCSI type Trumpcard Pro avec emplacements pour jusqu'à 8Mo RAM et disque dur, avec connecteur parallèle "printerface" et système de réseau) au prix de 2600F pour Amiga 2000 et 3300F pour Amiga 500.

Trinology Informatique annonce qu'il est le premier importateur en France du **lecteur de cartouches Syquest d'une capacité de 88Mo** à la place du 44Mo classique. D'après Trinology le 88Mo est compatible avec tout Amiga 2000 et 3000 et permet entre autre l'utilisation en tant que "pseudo streamer" pour les sauvegardes de disques durs. Le prix de l'unité interne pour A2000 avec une cartouche de 88Mo est de 7498FTTC, et le prix d'une cartouche est de 990FTTC. (Trinology, tél 87-88-40-44, FAX 87-85-14-91).

CIS: Autres nouveautés pour la rentrée:

- GVP a choisi l'AmiExpo à Orlando, Floride en juillet pour dévoiler ***Digital Sound Studio***, un système complet pour l'enthousiaste musical comprenant un échantilloneur stéréo qui se connecte sur le port parallèle de l'Amiga 500, 2000 et 3000 et un logiciel décrit par GVP comme *"le programme d'edition de sons et musique le plus rapide, le plus puissant, et le plus facile d'emploi sur Amiga."*

Il s'agit en fait du logiciel ***MMU*** développé en France par CIS qui a été choisi par GVP pour son premier produit sur le marché audio. Le Digital Sound Studio sera disponible en France à partir de septembre.

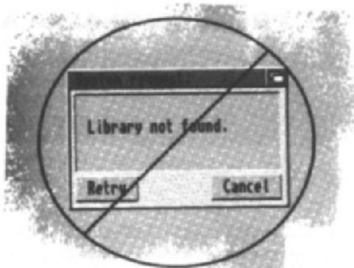
- de nouvelles fonts antialiasées pour "***Broadcast Titler***" (*voir notre article sur le titrage page 18*) ainsi qu'un logiciel permettant de convertir toute police Amiga en police antialiasée compatible Broadcast Titler, à suivre....*(Cis 14 Av.Hertz Europarc 33600 Pessac Tel:56 363 441 Fax:56 362 846)*

(Ed: Rien n'est confirmé, mais nous avons entendu des rumeurs comme quoi les deux premiers produits GVP pour le "mini-connecteur" dans son disque dur externe pour A500 seront un émulateur PC-XT et un accélérateur à base de 68030...)

Amiga User Interface Style Guide

Cette oeuvre définitive sur l'interface utilisateur "standard" de l'AmigaDOS Release 2, vient d'être publiée par Commodore-Amiga Inc.

Ce livre de 200 pages montre, par exemple, comment dessiner un "requester" (une fenêtre de demande qui apparaît quand le DOS ou un autre programme a besoin d'une réponse de l'utilisateur) - et



comment éviter les erreurs les plus fréquentes.

Voici la liste des sujets traités: les Ecrans, les Fenêtres et les Boîtes de demande, les Gadgets, les Menus, l'Atelier (Workbench), le Shell, ARexx, le Clavier,



Partage de data, et Preferences.

Et voici quelques normes (anglaises) pour les touches de raccourci par le clavier qui vous évitent d'aller chercher dans les menus:

Menu **Projet**
Amiga-droite N New (nouveau)
Amiga-droite O Open (ouvrir
Amiga-droite S Save (sauvegarder)
Amiga-droite A Save As (sauvegarder comme..)
Amiga-droite P Print (imprimer)
Amiga-droite Q Quit le programme

Menu **Edit**
Amiga-droite X Cut (couper)
Amiga-droite C Copy (copier)
Amiga-droite V Paste (coller)
Amiga-droite Z Undo (defaire)

Les auteurs affirment qu'il est bien d'adapter ces normes selon les différents langages. C'est discutable. Il nous semble que vue la diversité des langues et des programmes, il serait préférable d'imposer un seul standard mondial. Surtout que "X" et "V" n'ont rien à voir avec les commandes en anglais "Cut" (couper) et "Paste" (coller).

(Amiga User Interface Style Guide, Amiga Technical Reference Series, ISBN 0-201-57757-7-7, $US25. A commander chez votre libraire, ou en cas de difficulté se renseigner chez l'éditeur: Addison Wesley Publishing Co, Concertgebouwplein 25, 1071 LW Amsterdam, Pays Bas, tél (020) 71-72-96, FAX (020) 664-53-34)

Z-Scratch

Le mois dernier (No 37, page 7) nous avons parlé de Z-Scratch V1.0a, un Toaster sonore pour l'Amiga créé par Zirconia Software, qui comporte l'enregistrement numérique, un éditeur de sons, un synchroniseur, un séquencer, et effets digitaux temps-réel. Nous avons omis l'adresse, la voici:

Zirconia
Jean-François Roma
9, rue du Vercors
38400 Saint Martin d'Hères
Tel: 76-24-11-66

Agenda:

AmigaWorld Benelux du 20 au 22 septembre à Beursgebouw, Eindhoven, Pays Bas. En fait c'est une expo Amiga/Atari/PC, mais la partie Amiga sera sans doute intéressante. BSC et Promigos seront parmi les spécialistes Amiga représentés.

La carte FlickerFixer

de Microway baisse de prix: vous pouvez l'acheter dorénavant au prix de 1350FHT.

Ce désentrelaceur pour Amiga 2000 donne une image parfaitement stable sans limitation de couleurs. Il occupe le connecteur vidéo, mais un adaptateur est disponible pour libérer ce connecteur en cas de besoin. Seul petit problème - vous perdez quelques lignes en bas d'écran avec le FlickerFixer de Microway. Chez Amiga-News nous n'avons pas trouvé cela bien grave dans la pratique; et en contre-partie il est possible d'ajouter quelques colonnes supplémentaires en largeur à votre Workbench avec l'utilitaire MoreRows livré avec la carte...

(Distributeur: Advanced France Composants, 14 Bd St Germain, 75005 Paris; tél (1) 43-26-95-93)

Essonne Mailing vient d'installer une BBS (bulletin board service) qui tourne sur un Amiga 500 équipé d'un disque dur Novia 20i d'ICD, un modem DataLink Express avec MNP-5 (4800 bauds), et un logiciel serveur issu du domaine public et modifié par Essonne Mailing.

Sur le serveur on trouve des messageries, infos sur les produits Essonne Mailing, les dernières mises à jour proposées, et programmes du domaine public en téléchargement. Le numéro d'accès est (1) 69-91-30-62.

Essonne Mailing annonce également la disponibilité de la **version 3.0** d'***AmigaTex***, le logiciel de composition de texte professionnel. Cette version ajoute l'affichage de fonts et graphismes Postscript à l'écran et la compatibilité avec l'AmigaDOS 2.0.

L'utilisateur peut choisir parmi les milliers de fonts Postscript type 3 et Type 1 (hinted) actuellement disponibles. Ces fonts peuvent être librement changés pour ce qui concerne leur taille et leur forme, à l'écran et, bien sûr, sur presque toutes les imprimantes. Pour permettre ces fonctions, AmigaTex 3.0 comporte un système d'échange de messages avec le Post library de Adrian Aylward, un programme du domaine public qui est fourni avec AmigaTex. *(Prix logiciel 1590F, driver imprimante 800F. Essonne Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91024 Evry, tél 64-97-96-54, Fax 69-91-19-25)*

A Paris, **un stage sur l'application de l'Amiga à la vidéo** sera organisé par Les Films du Genièvre à l'Université Paris V, du 16 au 20 Septembre. Aucune connaissance en informatique n'est requise pour ce stage, qui traitera de:

- Images de synthèse 2D et 3D, animations
- Titrages, sous-titrages, génériques
- Digitalisations
- Incrustation dans l'image vidéo.

(Prix: particuliers 2500F, entreprises 3500F. Renseignements: Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac; tél 65-37-00-71)

Evolution est une nouvelle association 1901 créée à Montpellier par des enthousiastes Amiga qui se proposent de favoriser l'emploi des personnes handicapées et de rechercher et faire connaître des solutions techniques améliorant l'utilisation de l'informatique.

Evolution a pour projet immédiat de faire travailler une ou deux personnes handicapées. Pour arriver à ce but elle recherche des partenaires susceptibles de fournir du travail dans les domaines suivants: Pré.A.O, applications multimédias ou spécifiques (CanDo, AmigaVision, applications E.A.O., bêta-test, rédaction ou

traduction de documentations (Anglais, Allemand), infographie, gestion d'une hot-line, etc.

(*Evolution, La Martelle BtF, 121 rue du pont de Lavérune, 34070 Montpellier; tél 67-40-29-43*)

Et au Québec s'est créé la **Fondation Micro-nome**, organisation à but non-lucratif qui travaille à développer des applications informatiques permettant l'accès à l'Amiga à des personnes handicapées.

La Fondation a vu le jour suite à une initiative de quelques professionnels canadiens. Voici un extrait d'un communiqué de la Fondation:

"Force est de constater que de plus en plus de professionnels oeuvrant dans les écoles, les établissements d'enseignement, les centres de réadaptation, les centres d'accueil, les hôpitaux, les CLSC, les hôpitaux de jour et les centres de jour, découvrent le micro-ordinateur comme outil d'enseignement, d'évaluation, de traitement et de recherche très performant.

"La plupart du temps, les logiciel disponibles n'ont pas été conçus initialement pour fonctionner dans de tels milieux ou pour de telles applications.

"La Fondation tente de recenser les applications informatiques disponibles, les logiciels, les pièces d'équipement visant à favoriser l'accès aux postes de travail (claviers adaptés, écrans tactiles, micro-interrupteurs spéciaux, etc). Nous émettons des opinions en évaluant la qualité de produits qui pourraient être utilisés en rapport avec nos objectifs, et nous favorisons le développement de logiciels répondant aux besoins des différents milieux, par exemple personnes handicapées, éducation spécialisée, psychologie, ergothérapie, orthopédagogie..

La Fondation est toujours à la recherche de fonds (dons ou subventions).. Nous tentons d'agir comme agent dynamisant dans le milieu et de trouver des multiplicateurs pour stimuler les personnes intéressées.

Evolution distribuera deux collections de disquettes de Domaine Public : Ergo-#? (utilisation thérapeutique ou pédagogique) et Autonomie-#? (logiciels utilisant des modes d'accès alternatifs (adaptés) à l'Amiga.

(*Fondation Micro-nome, 2625 Flaubert, Duvernay Laval, Québec, Canada H7E 2L5; tél 514-663-6152*).

Nice: l'association 1901 **ASCOM VIDEO** est un atelier de montage audio-visuel avec bancs VHS, VHS/C, 8, Hi8, tables de mixage audio et vidéo et en prime une station infographique Amiga 2000 qui permet d'aborder le graphisme, l'animation, et le titrage pro avec les conseils d'adhérents chevronnés.

Des possibilités de formation sont à l'étude.

Avec des adhérents "sympa" de 7 à 77 ans, ses tarifs restent associatifs et abordables.

(ASCOM, 56 Boulevard Risso, 06300 Nice; tél 93-07-87-99)



Broadcast Titler - voir pages 6 et 18

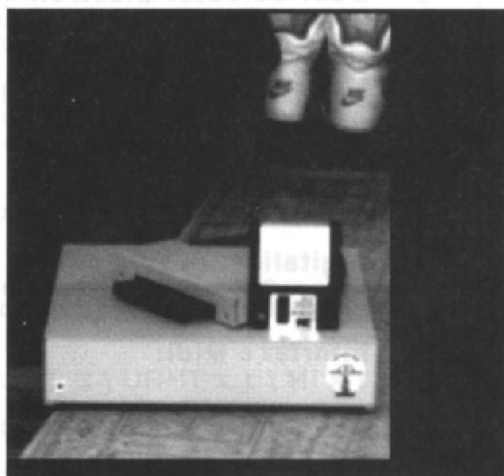
Trois Disques Durs pour A 500

Le marché du disque dur pour Amiga 500 se développe de plus en plus. A l'heure où les disques durs 2"1/2 font leur apparition (voir chez ICD), ce qui permet de les mettre en interne sur le bon A500 tout en gardant le lecteur 3" 1/2!, 3 nouveaux disques externes viennent concurrencer le A590 de Commodore.

Les 3 élus de cette page sont: le Trinology Boil3, ADD 500 Archos et ALF 500 de BSC (voir photos). Le tout comparé à l'A590 et sa Ram interne (2Mo).

Trinology Boil 3

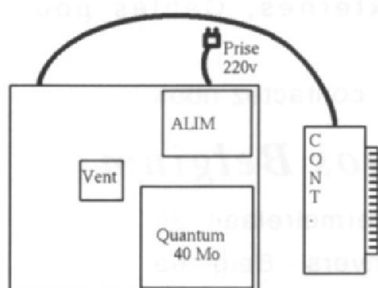
Sa présentation est assez imposante: ils est aussi large que long et peut difficilement se mettre ailleurs que sous le moniteur. Malgré sa stature, il offre quand même quelques avantages mais hélas pas mal de choses restent à améliorer surtout du côté de l'encombrement.



Comme tous les disques durs externes sur *Amiga 500*, l'extension du *Bus* (la seule) est donc occupée. Contrairement à l'*A590* ou à *ADD500*, le *Boil* offre une prolongation de ce bus, donc une nouvelle possibilité d'ajout de cartes. Vu la taille du boîtier, il a été possible de mettre une alimentation séparée et donc complètement dédiée au disque dur, ce qui est une bonne chose. Un ventilateur se trouve aussi à l'intérieur, mais sa position, (expulsion de l'air vers le bas) n'est pas la meilleure solution pour refroidir l'appareil.

Ce disque dur ne propose pas la possibilité d'ajout de mémoire vive comme sur *A590* et le *ADD500*. Le disque dur livré à l'intérieur est un *Quantum* de 42 Mo. La documentation est en français et très claire tout comme le logiciel livré.

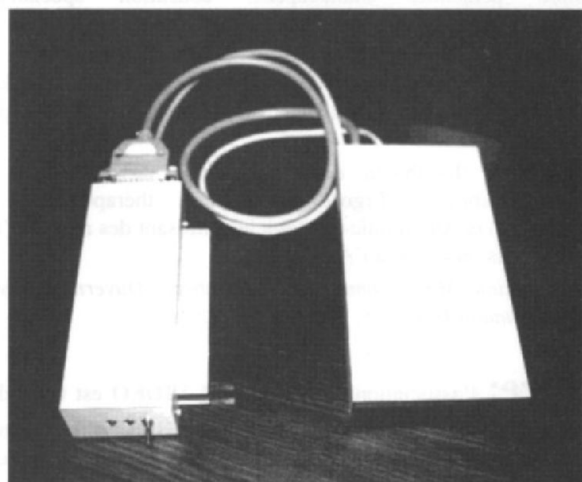
Michel: le Boil fonctionne aussi parfaitement sur l'Amiga 1000 équipé d'une extension mémoire Spirit. Mais attention, avec le SideCar il faut une procédure de démarrage un peu pointue. Le logiciel permet d'avoir un mot de passe pour chaque partition ou disque dur. On peut donner un niveau de priorité différent au mot de passe (accès à la lecture seulement, interdit de formater etc...).



Le Boil est commercialisé par Trinologie Tél. 87-88-40-44 au prix de 3590 F TTC en Quantum AT Bus 42 Mo et 4990 F TTC en 84 Mo.

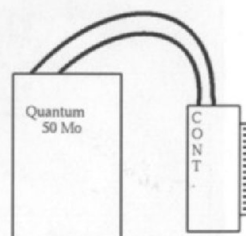
Oktagon 500 (ALF 500)

Chez *BSC* on a préféré gagner de la place et réduire l'encombrement. Ceci au détriment d'une certaine sécurité dans les connecteurs. En effet le disque dur se trouve dans un boîtier qui fait juste sa taille et est relié au contrôleur connecté sur le 500 par 2 câbles: un pour les données et un pour l'alimentation (5 et 12V). La connexion de ce dernier est de plus assez fragile car elle n'est pas fixée par des vis. Sur le boîter du disque dur il y a un connecteur 25 broches au standard SCSI.



A cause de sa petite taille et de sa relative indépendance au système, il faudra faire attention à ne pas le laisser tomber. Mis à part ce problème physique, le contrôleur fixé sur le côté de l'*Amiga* nous laisse (comme pour le *Boil3*) la possibilité de connecter d'autres extensions grâce à son bus prolongé.

L'alimentation du disque dur et de la carte contrôleur est assurée par l'*Amiga*. Un switch placé sur le devant de cette carte permet d'éteindre le disque dur !?!.



Le disque utilisé ici est un *Quantum Prodrive 52S* de 50 Mo. La documentation est cependant en anglais ainsi que la disquette d'installation.

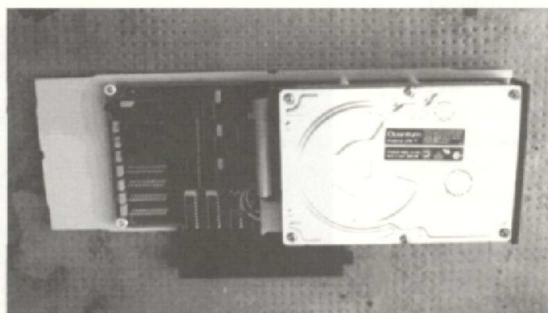
BSC cherche actuellement un distributeur en France.
bsc büroautomation AG
Lerchenstraße 5, Aufgang II
D-8000 München 50
GERMANY

ADD 500 (Archos)

Sa présentation est plus classique (comme le *A590*) et épouse la forme de l'Amiga. Tout comme lui, il possède là un emplacement réservé pour ajouter jusqu'à 4 Mo de ram. Il est alimenté par l'*Amiga*, mais possède aussi une entrée séparée au cas où... Proposé sous la forme d'un boîtier totalement plastique, il se démonte sans avoir à dévisser quoi que ce soit. Le disque dur utilisé, aussi un *Quantum 52S* de 50 Mo. Comme le *BSC* il dispose d'un connecteur 25 broches au standard *SCSI*.



Il ne possède pas de défaut majeur à part peut être une faiblesse au niveau du connecteur et du boîtier réalisé dans un plastique un peu fin. Le manuel est en Français et le logiciel de préparation est ***HdTools*** (logiciel livré avec les cartes disque dur de commodore *A590* et *A2091*).



ADD 500 prix sans *RAM*, en 52 Mo 4050 FTTC, en 105 Mo 5950
Distributeur Avancée Tél. 1-48-92-52-48

Conclusion

Pour finir on en conclura qu'aucun de ces disques durs ne ressemble à l'autre. Le Boil est très imposant, boîtier métal, alimentation, ventilateur.

Le *ALF* est au contraire petit mais aussi plus fragile tout en ayant un dur de plus grande capacité.

Le *ADD* est lui plus classique comme le *GVP* ou le *A590* avec en plus 4 Mo de ram (en option), sans câble supplémentaire car connecté directement sur le bus.

A vous de vous faire une idée si vous hésitez vraiment sur ces trois là. Bien sûr le prix sera important, mais pour ma part le *ADD* de chez *Archos* m'a semblé le plus complet et le meilleur compromis grâce surtout à la ram et au fait qu'il n'y a pas de câblage supplémentaire. Il est cependant dommage que l'on ne trouve pas une prolongation du bus qui nous le laisserait libre pour de futures extensions.

Avant de nous quitter, un petit coup d'oeil sur des tests réalisés avec *Diskspeed.* Il est intéressant de noter que ces trois disques durs sont plutôt rapides par rapport au *A590* de Commodore.

DISKSPEED tests:	Create	O/C	Scan	Del.	S/Read	Dpaint 3	704x296x8 Load	Save
A 590	7	18	51	7	198	2"60	2"5	6"
Boil 3	12	26	144	16	-	1"6	2"	4"8
ADD 500	12	32	139	22	201	1"3	2"1	4"7
ALF 500	13	23	110	58	-	1"6	2"2	4"8
Disk 3"1/2	-	-	-	-	-	22"	8"	18"5

Eric Laffont

AVIDEO 12

UNE NOUVELLE CARTE 12 BITS

Pour la rentrée la société ARCHOS nous offre une bonne surprise, une carte vidéo 12 bits pour Amiga 500, 2000 et 3000.

Elle offre un maximum de 12 vrais bits (4096 couleurs) par pixel en haute résolution overscan (704x580), et bien sûr dans toutes les autres résolutions plus faibles. La qualité d'affichage de cette carte est très propre (voir couverture); en mode Hires 12 bits, elle ouvre de nouveaux horizons aux utilisateurs de l'Amiga.

Ses avantages

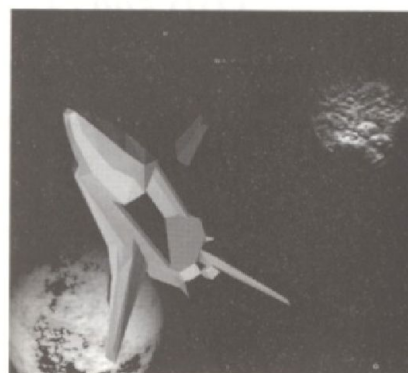
Avec l'arrivée massive des cartes 24 bits l'intérêt de l' Avideo 12 réside dans le fait qu'elle n'occupe aucun slot de votre Amiga ni aucun connecteur arrière. Il s'agit en fait d'une "carte fille" à insérer dans le support du chip DENISE (un peu comme une carte accélératrice 68030 Hurricane ou Mega Midget racer que l'on mettrait dans le support du 68000). Cette carte n'interfère en rien dans le fonctionnement de votre machine ou vos programmes et offre surtout la possibilité d'utiliser tous les périphériques vidéo prévus pour Amiga (Codeur, Flicker fixer, Genlock ...). Un autre intérêt (important) de l'Avideo 12 est que l'image 12 bits chargée est incrustée sur une des deux couleurs du premier bitplane de la palette de l'Amiga, ce qui permet l'incrustation sur la couleur 1, laissant libre la couleur zéro pour un genlock. Cette couleur aura été au préalable choisie obligatoirement noire (dans DPaint, par exemple, les deux couleurs du premier bitplane sont en haut et a gauche de la palette (voir image). Dans Preferences ces deux couleurs sont les deux premières en partant de la gauche du requester. L'application de cette particularité est importante: dans toutes vos animations vous pouvez désormais oublier l'image en Background (qui prend de la place mémoire et ralentit l'animation) et donc calculer le mouvement de l'objet sur fond uni. Avantages évident: Animations plus fluides car pas de background à afficher, taille du fichier réduite et possibilité de garder des couleurs précieuses pour l'animation sans avoir à s'occuper du fond (pour Dpaint par exemple).

Avideo 12 possède aussi sa propre mémoire de 1.5 Mo et donc libère la memoire Amiga une fois l'image chargée. Elle fonctionne avec une configuration de base 500, sur 2000 et 3000, supporte le Système 2.0 et semble cohabiter pacifiquement avec ma carte accélératrice GVP A3001.

Tous les formats IFF sont directement supportés ainsi que les IFF 12 et IFF 24 bits (inférieurs à 1.5 Mo) directement chargés. Le mode HAM n'est pas directement utilisable et affichable; il nécessite une conversion en IFF 12 bits (les images de Dpaint, étant de l'IFF, sont directement lues). Une interface AREXX permet d'utiliser une série de commandes d'affichage, fondu..., commandes que l'on retrouve dans le logiciel d'exploitation de l'Avideo 12: ***OPERA***.

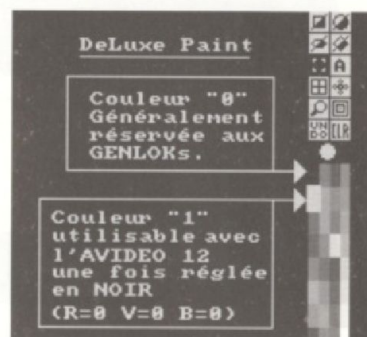
OPERA permet de réaliser des scripts d'enchainement d'images, et animations avec fondu; le tout avec musique, texte et scrolling.

Un autre point à noter: cette carte est Française! Son constructeur, Archos, à déjà



vendu plus que mille bornes interactifs à base d'Amiga, et cette carte est en quelque sort un "sous-produit" de ses recherches.

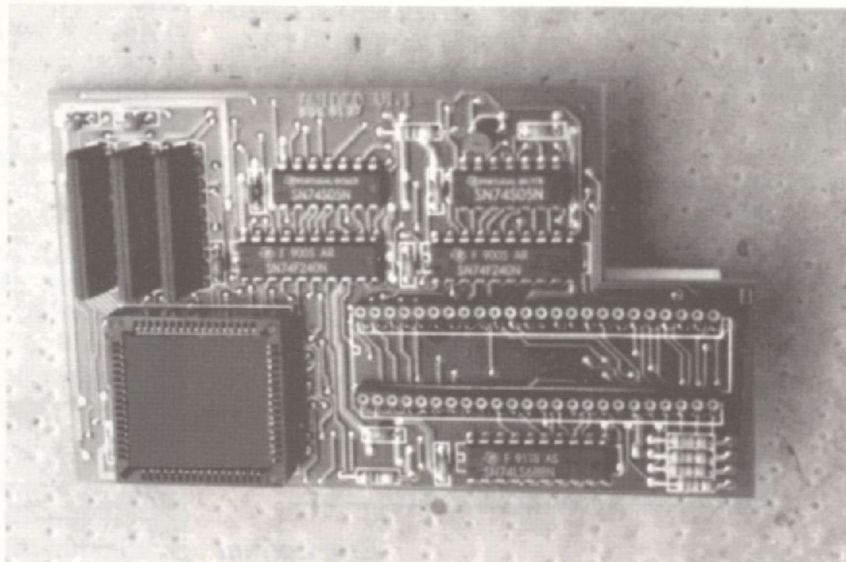
Un logiciel de création graphique, ***Painter,*** sera livré avec la carte à partir de Septembre. Nous ne l'avons pas encore essayé.



Et ses défauts ?

Si l'on tient compte que le 12 bits n'est pas 24 bits, il n'y en a presque pas. Un logiciel de Paint performant travaillant directement avec la carte serait logique et offrirait une alternative intéressante par rapport au HAM-E+ (que nous esperons tester bientôt) et même à certaines 24 bits dont l'utilisation est un peu plus lourde.

Ah oui, le prix: 2390F. C'est pas cher pour voir du Hires-Overscan en vrai 12 bits sur votre moniteur Amiga.



ARCHOS propose aussi une version 24 bits de AVIDEO mais qui s'insère dans le slot vidéo (près de l'alimentation du 2000) et non plus à la place de DENISE. L'AVIDEO 24 possède 3 Mo de ram et libère aussi la Ram de l'Amiga après le chargement. Comme je n'ai pas pu la tester, on en parlera (sûrement) plus tard dans un autre numéro d'***AmigaNews***. Le prix est de 3990F.

Pour la plupart des applications vidéo et surtout animation sur Amiga l'Avideo 12 est la plus appropriée. Une animation en Hires/lace 12 bits, c'est assez énorme à gérer, alors imaginez en 24 bits; surtout que selon les images la différence n'est pas évidente au premier coup d'oeil.

La carte AVIDEO 12 est disponible chez: ***ARCHOS*** *(*99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-le-buisson, tél: (1) 60 13 90 49), **FBI** (18 rue du Dr Roux, 91160 Longjumeau, tél 60-13-99-18), et ***Avancée,*** 93 av du Gal Leclerc, 75014 Paris, tél (1) 48-92-52-48.

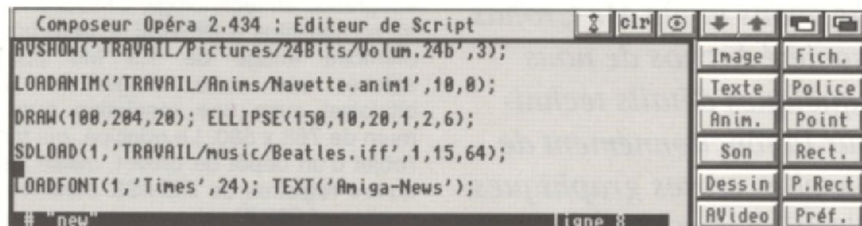
Eric Laffont

Derniere minute:

TECSOFT nous signale l'adaptation de leur logficiel TV PAINT sur la carte Avideo 12 et 24 pour le mois de septembre.

Principales commandes de la carte Avideo 12 avec le logiciel OPERA

Une gamme assez riche de commandes permet de quasiment tout afficher grâce au logiciel Opéra. Ces mêmes commandes sont directement accessibles au CLI par l'interface AREXX. Opéra permettra de générer un script, bien évidemment interprété par lui - même, pour faire défiler de façon simple ou par des effets de transition vos images ainsi que vos animations au format IFF (Dpaint, IFF 12 bits). Un script se présente un peu sous cette forme:



Comme je l'ai déjà dit, le manque de fonctions graphiques directe, ou plutôt le peu, fait que l'on ne peut pas exploiter cette carte à la façon "***Dpaint***". Certaines commandes comme Draw, Ellipse, Text, permettent juste de signer une image et de l'habiller. Espérons que ce manque sera vite comblé (pourquoi pas un Dpaint + Avidéo), car ceci est a mon sens le seul défaut de la carte.

Pour ce qui est de la vitesse des animations, aucun problème n'est apparu avec des fichiers anim créés dans Dpaint, Videoscape et Imagine que j'ai pu tester. Le chargement complèt de l'animation se fait dans la Ram de l'Amiga et est ensuite transféré et affiche par l'Avidéo sans aucun ralentissement visible (comparaisons effectuées avec Showanim).. Il serait inutile de décrire toutes les commandes d'Opéra, l'image de cette page vous donnera une idée des possibilités de création d'un Show en 12 vrai bits.

AVIDEO 12 et AVIDEO 24

Explications techniques par le constructeur

Nous avons invité Mr Crohas de la société Archos de nous livrer quelques détails techniques sur la fonctionnement de ses nouvelles cartes graphiques pour l'Amiga. Les voici :

Introduction

Le mode **Haute Résolution** de l'Amiga (HiRes) avec 768 pixels/ligne est limité à 16 couleurs affichées simultané ment, choisies parmi 4096 teintes possibles. Chacune de ces teintes est la combinaison des trois couleurs fonda mentales, Rouge, Vert et Bleu (RVB), codées sur 4 bits, soit 16 nuances possibles par composante (16 x 16 x 16 = 4096 teintes). L'image HiRes est dans le jargon du vidéaste une image 4 bits/pixel, équivalent à 16 couleurs/pixel.

Les modes **Basse Résolution** de l'Amiga (LowRes) avec 384 pixels/ligne sont en fait limités à 5 et 6 bits/pixel dans le cas des représentations HAM et HALF-BRITE. Il est bien possible de représenter 4096 couleurs simultanément à l'écran mais au détriment de la résolution spatiale: la transition entre deux couleurs peut nécessiter jusqu'à trois pixels, les pixels du milieu étant dans une teinte intermédiaire qui produit des "bavures" bien connues de ceux qui pratiquent le mode HAM.

Une variété de cartes 24 bits/pixel voient le jour actuellement, installées en général sur un des slots du bus Amiga, incorporant leur propre processeur graphique et n'ayant finalement qu'une relation lointaine avec le système graphique de l'Amiga: la couche logicielle complète doit être refaite de A à Z et la manipulation d'images 24 bits (1,3 Mo pour une image overscan) est laborieuse, même pour un Motorola 68030.

L'approche AVideo

L'idée qui a prévalu dans la conception de la carte AVIDEO 12 (12 bits/pixel) et dans une moindre mesure dans celle de la carte AVIDEO 24 (24 bits/pixel) est de conserver une compatibilité maximum avec le système graphique de l'Amiga et les processeurs graphiques, DENISE et AGNUS, qui font l'originalité de la machine et ont suscité la création de la panoplie de logiciels graphiques la plus complète. Le maillon faible dans cette chaîne est DENISE, qui limite la sortie vidéo à 4 bits/pixel en mode HiRes. Dans la carte AVIDEO 12, un ASIC, chip propriétaire à haute intégration en technologie CMOS à 1,2 m, se substitue à DENISE et gère une mémoire image de 1,5 Mo pour afficher une vraie image de 12 bits/pixel avec une résolution maximum de 768 x 580. Le principe, qui fait l'objet d'un dépôt de brevet, utilise les quatre registres de DENISE dans lesquelles AGNUS charge en permanence le "bitmap" image à la vitesse de 5,5 Mo/sec.

Plusieurs stratégies de chargement de la mémoire image sont possibles. L'image peut être stockée dans l'Amiga sous forme de 3 bitmaps standards de 4 plans chacun contenants respectivement les Rouges, les Verts et les Bleus qui sont chargés respectivement dans la mémoire image à chaque trame (tous les 1/50ème de seconde en PAL). Il faut donc 3/50 ème de seconde pour régénérer une image complète en non-entrelacé. Une stratégie voisine consiste à charger d'abord les bits de poids forts de chaque composante, par exemple dans la première trame (R,R,V,B), puis dans la trame suivante (R,V,V,B) et enfin (R,V,B,B).

De cette manière, l'image est renouvelée en faisant apparaître d'abord 16 couleurs dominantes, puis 256 et enfin 4096 couleurs. L'effet de transition, à la limite de la persistence rétinienne, n'est de toute façon visible que si l'image est renouvelée continuellement, au taux maximum de 17 images/sec. Une dernière stratégie en cours de développement consiste à ne renouveler qu'une bande quelconque de l'image de largeur maximum égale à un tiers de la ligne horizontale (256 pixel). On pourra ainsi animer des objets de 12 bits de profondeur au rythme de 50 images/sec en non-entrelacé ou 25 images/sec en entrelacé.

A noter pour les programmeurs que toutes ces manipulations s'effectuent sur des bitmaps au standard Amiga dans de la mémoire CHIP Amiga et qu'à partir de là, les fonctions de la librairie graphique de l'Amiga sont toujours utilisables, y compris naturellement celles utilisant le COPPER et le BLITTER. Bien réfléchir à cet aspect des choses avant de se lancer dans un développement sur une carte graphique tierce installée dans un slot du bus!

De la transparence avant toute chose

AVIDEO se substitue à DENISE et conserve, de ce fait, une stricte compatibilité avec la sortie vidéo de l'Amiga. La synchronisation et le format des données numériques en sortie de DENISE (R4,V4,B4) sont inchangés et tout ce qui est situé en aval de DENISE continue à fonctionner normalement. Les slots vidéo de l'A2000 et de l'A3000 sont laissés libres et les "fickers flixers", "frame grabbers" et autres genlocks fonctionnent comme si de rien n'était.

AVIDEO a la faculté de mélanger l'imagerie normalement générée par l'Amiga avec l'imagerie 12 bits stockée dans la mémoire image. AVIDEO fonctionne en fait suivant quatre modes: un mode d'enregistrement dans la mémoire image, un mode de visualisation de l'imagerie Amiga seule, comme si AVIDEO était absente, un mode de visualisation de la mémoire image seule, et enfin le mode de transparence où le noir de l'image Amiga laisse transparaître l'image stockée dans la carte.

La transparence ouvre toutes les possibilités d'utilisation des logiciels existants. Une image 12 bits est chargée à l'aide d'une simple commande DOS ou AREXX pour constituer le fond de la scène.

L'imagerie standard de l'Amiga, confectionnée avec le logiciel d'animation favori, vient se superposer sur ce fond, comme pour une scène en "dual playfield" ou à la manière d'un mélange vidéo par genlock. Comme on a plus a se soucier ni de la sauvegarde ni de la restitutition du fond, on peut accélérer les animations classiques et même concevoir de nouvelles animations n'utilisant que le COPPER par simple déplacement des coordon nées d'un ou plusieurs "ViewPorts" constituant la "View" courante.

Il y a là une porte ouverte à un tout nouveau champ d'investigation des possibilités d'animation de l'Amiga. Programmeurs, à vos claviers! La source du driver de la carte est fournie sur simple demande.

La transparence du noir plutôt que de la couleur de fond a été choisie pour permettre un mélange à trois niveaux dans le cas de l'utilisation d'un genlock: le noir dans l'imagerie Amiga laisse transparaître l'imagerie AVIDEO et la couleur de fond de l'imagerie Amiga laisse transparaître l'image Vidéo au travers des deux premiers plans image.

De 12 à 24 bits

AVIDEO 24 est l'extension à 24 bits de la carte AVIDEO 12. La représentation de l'image est alors en 16 millions de couleurs (R8,V8,B8) et l'étage de sortie vidéo est refait. La sortie vidéo s'effectue sur un connecteur indépendant occupant un des slots libres de la machine; pour cette unique raison, AVIDEO 24 ne peut être installée sur un A500. La possibilité de transparence de la carte en 24 bits et le principe de chargement sont conservés, les temps de chargement sont simplement doublés.

L'affichage en 24 bits, à notre sens, est réservé à certains usages professionnels de la vidéo qui exigent la meilleure qualité possible, au delà même des possibilités d'affichage des téléviseurs. Dans la plupart des cas, la différence entre un affichage 12 bits avec un "dithering" correct et une image en 24 bits est extrêmement ténue et ne peut être relevée que par la comparaison minutieuse des deux affichages placées côte à côte. Ce qu'il faut bien appréhender dans cette affaire est qu'une image 12 bits, avec un poids brut de l'ordre de 500 ko est encore facilement logeable dans la mémoire CHIP et manipulable par les processeurs graphiques de l'Amiga. Au delà, les ennuis commencent et l'utilisation d'une carte accélératrice ne résout pas tous les problèmes, même lorsque la carte graphique intègre des propres fonctions de traitement.

AVIDEO 24 est également utilisable en carte 12 bits avec une mémoire image double (technique dite de double-buffering). Une des deux mémoires peut être actualisée pendant que l'autre mémoire est affichée et la copie d'une des mémoires sur l'autre est possible en 1/50 ème de seconde, soit à la vitesse de 16,5 Mo/sec. Ce mode autorise des animations sans effets de transition aux vitesses de:

- 25 images/sec en 256 couleurs en non-entrelacé (768 x 290),
- 12,5 images/sec en 256 couleurs en entrelacé (768 x 580),
- 17 images/sec en 4096 couleurs en non-entrelavé,
- 8,5 images.sec en 4096 couleurs en entrelacé.

Les Logiciels

La plupart des logiciels récents possèdent une interface AREXX qui permet de piloter la carte AVIDEO à l'aide d'une dizaine de commandes simple d'emploi : AVLOAD, AVDISPLAY, AVSHOW, AVFBUFFER, AVTRANSPAR, AVCLEAR, AVRESET, AVFADEIN et AVFADEOUT. Une interface AmigaDOS existe également avec des commandes similaires.

OPERA est un logiciel d'animation très complet, livré avec la carte AVIDEO, dont le développement s'est étalé sur près de deux ans. Il supporte des dizaines de fondus entre images, les animations de types ANIM, les brosses animés ANIMBRUSH, les sons 8SVX, l'affichage de textes avec tous les effets dynamiques d'insertion, de rouleaux horizontal et vertical (scrolling). OPERA exploite à bas niveau le langage AREXX et peut cohabiter avec les systèmes auteurs qui présentent une interface AREXX tels que CanDo et AmigaVision.

AVPAINT est un logiciel de dessin, également livré avec la carte AVIDEO, qui incorpore beaucoup des fonctionnalités d'une palette graphique évoluée - et beaucoup plus chère. Il possède les fonctions élémentaires de dessin, une loupe, des stencils, grilles, aérosol, brosses et une variété de fonctions de remplissage.

TVPAINT est un logiciel de dessin plus sophistiqué. Il est vendu séparément.

AVIDEO 12 avec transparence est lancé en France au prix public de 2390 F TTC avec les logiciels OPERA et AVPAINT compris, plus des utilitaires de conversion des principaux formats d'image. La carte AVIDEO 24 est positionnée à 3990 F TTC.

H.CROHAS - ARCHOS

VIDEO FRAME GRABBER: VIDI-AMIGA

L'automne promet d'être chaud vu les nombreuses annonces de cartes graphiques 24bits qui vont permettre à l'Amiga de pénétrer de plus en plus dans le monde professionnel de l'image numérique.

Cartes accélératrices, cartes 16 millions de couleurs, cd-roms... nous laisse présager un bel avenir pour notre fabuleuse machine, à un coût très abordable pour un budget professionnel mais qui commence à faire pâlir d'envie bon nombre d'amateurs.

En ce qui concerne les logiciels, même si les prix restent raisonnables, l'ajout de ram devient lui aussi indispensable pour travailler dans de bonnes conditions.

Mais nous tenons à rassurer nos lecteurs peu argentés: il existe encore des produits de qualité à des prix abordables.

C'est ce constat qui a amené la société écossaise ***Rombo Ltd*** *à créer un produit à la portée de toutes les bourses et qui fonctionne aussi bien sur A500 avec 1méga qu'un A2000 gonflé à 9méga: le* ***video frame grabber Vidi-Amiga****.*

La numérisation de séquence à un prix abordable

Pour à peine 990 francs le Vidi-Amiga vous ouvre les portes de la numérisation "temps réel"en 16 niveaux de gris.

L'interface hard du Vidi-Amiga se connecte sur le port parallèle de l'A500 et son alimentation électrique se fait par l'intermédiaire du port 2ème lecteur (voir fig.1). Ce produit ciblant avant tout le marché de l'A500 il vous faudra acheter un adaptateur si vous voulez le faire fonctionner sur un A1000 (port parallèle femelle sur A500, mâle sur A1000). Sur l'A2000 le problème de connexion vient du fait que le port parallèle est juste à côté du port écran et l'encombrement du boitier Vidi-Amiga occulte ce dernier. Deux solutions s'offrent à vous:

- la première (que je vous conseille), est d'utiliser la sortie monochrome de l'A2000 pour connecter votre moniteur
- la seconde consiste à acheter un câble d'extension pour le port parallèle, mais attention n'achetez pas n'importe quoi car la rapidité du transfert des données pourrait s'en trouver altérée et de ce fait le Vidi-Amiga ne serait pas utilisé au maximum de ses possibilités.

Sur l'arrière du boitier vous trouverez une entrée cinch aux normes PAL pour la connexion de votre source vidéo et deux boutons vous permettant d'ajuster le contraste et la luminosité. Il y a aussi une vis qui change la fréquence de digitalisation et permet de compresser ou d'étendre l'image écran horizontalement; mais ce réglage effectué en usine n'est à modifier qu'en cas de force majeure.



Le programme de pilotage VIDIGRAB

La capture des écrans se fait en 16 niveaux de gris en 320x256, l'overscan n'est, volontairement, pas utilisé pour permettre à un possesseur d'un A500 avec 1meg de stocker en mémoire une séquence de quinze images. Tout méga supplémentaire vous apporte vingt cinq images en plus, ce qui donne une séquence de 215 images avec 9méga.

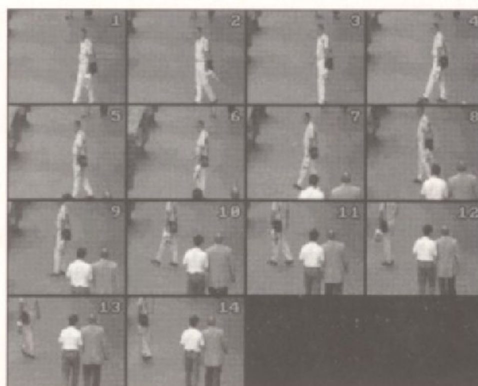
La fonction GRAB qui permet la saisie des images vidéo est programmable, ce qui permet de modifier le délai de capture entre deux écrans. Ce délai peut varier de 15/50ème à 99/50ème de seconde. La luminosité et l'ajustement vertical de l'image sont réglables en temps réel. Pendant que vous voyez à l'écran les différentes images capturées vous pouvez à l'aide du clavier affiner ces réglages qui sont automatiquement répercutés sur la saisie.

Vous avez le choix entre la capture d'une seule image "à la volée" ou la numérisation continue en boucle, c'est à dire qu'une fois la RAM pleine le programme continue à digitaliser en effaçant

les premières images stockées. Si vous voulez conserver certaines images de votre séquence et modifier les autres vous pouvez, avant de relancer une nouvelle numérisation, en protéger certaines pour éviter leur effacement. Pour faciliter votre choix vous pouvez visionner votre séquence sous forme d'écrans miniatures (voir fig.2).

Une option très intéressante vous permet, une fois qu'une première séquence est capturée, de définir dans celle ci une fenêtre à la taille de votre choix. Vous relancez ensuite la numérisation d'une autre séquence et devant vos yeux émerveillés les nouvelles images apparaissent en surimpression dans la fenêtre (ou en dehors, au choix). Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez (voir fig3) selon votre inspiration du moment.

Un éditeur de palette vous permet de modifier la palette noir et blanc de base pour digitaliser vos images en fausses couleurs. Dix palettes différentes peuvent être utilisées.



Conclusion

En résumé nous pouvons dire que le Vidi-Amiga a un très bon rapport qualité/prix. Il devrait contenter un bon nombre d'utilisateurs à la recherche d'un outil simple mais efficace permettant de créer des bases d'animations pour un prix modique.



Les programmeurs trouveront sur la disquette la documentation et des bases de programmes leur permettant de créer de nouvelles routines de manipulations d'images pour le Vidi-Amiga. Si vous développez des routines ou programmes pour le digitaliseur la société ROMBO Ltd vous serait reconnaissante de lui envoyer vos meilleures créations qui pourraient être incluses dans les prochaines versions.

Une nouvelle interface est en cours de développement pour accélérer la vitesse de capture des écrans. A suivre...

Nous esperons tester prochainement un autre produit de la société ROMBO Ltd le **VIDICHROME-AMIGA**, un digitaliseur couleur mode HAM.

A ce jour le Vidi-Amiga n'est pas distribué en France mais vous pouvez vous le procurer directement auprès du distributeur anglais pour 990F, documentation en français et frais de port compris. (*DUCHET Computers 51, St George Road, CHEPSTOW NP6 5LA, Angleterre. Tél:(19-44) 291 625 780 Fax: (19-44) 291 627 046*)

Jean Luc Faubert

LE TITRAGE

L'été est fini il faut monter vos films vidéo. Un film vidéo non titré c'est comme un plat sans sel.

Le titrage : Dans un film vidéo, la place que prennent la musique d'accompagnement, les commentaires et le titrage, est trés importante.

Le titrage est facile et il y a plusieurs manières de le réaliser sans Amiga, peut-être.... mais avec un Amiga c'est mieux.

SANS AMIGA

Certains camescopes offrent des possibilités de titrage par incrustation. Les titreuses incorporées aux camescopes ne sont pas très commodes pour la composition des textes. Il y a un bouton pour sélectionner le caractère par une pression successive jusqu'à l'obtention de la lettre. Il faut prendre son temps pour composer "MON VOYAGE AU LUXEMBOURG". soit presque 250 fois une pression sur un bouton minuscule. Et pour faire une remise à zéro du titre ? : le meilleur moyen consiste à ôter les accus de la caméra pour vider la mémoire ! Ce n'est pas le coté le plus sympathique du camescope.

Une autre méthode consiste à écrire sur un carton votre titre et à enregistrer ce titre en mémoire. Vous pouvez alors le superposer à votre image vidéo. Vous pouvez obtenir de jolis effets par la coloration de ce titre. Mais cette coloration est limitée à quelques couleurs monochromes. Pour enregistrer l' "image-titre", il faut être dans



de très bonnes conditions de contraste. Il faut prévoir à l'avance ses titres, seule la SONY 800 permet de le faire à postériori.

Il y a aussi les méthodes classiques qui consistent à filmer les plaques de rues, les cartes Michelin, les articles de journaux.

A mon point de vue, l'inconvénient majeur de ce type de titrage est qu'il doit être réalisé pendant le tournage. Il faut que chaque titre soit placé au bon endroit.

Mais maintenant les amateurs ont des habitudes. C'est souvent l'émotion d'un moment qui provoque le réflexe de filmer...et s'il faut 5 minutes pour faire le titre, la scène à filmer sera quelquefois terminée.

Si l'on aime la vidéo au point de bien vouloir titrer ses films...il vous est indispensable de faire le titrage au moment du montage.

Il existe des titreuses connectables directement aux camescopes ou à la table de mixage/montage, ce n'est pas trop mal, mais c'est frustrant de n'avoir que quelques polices, 3 ou 4 hauteurs de lettres, 8 couleurs et de pauvres effets. C'est une étape qui se paie quand même assez cher et qui laisse un peu sur sa faim.

Pour information

Il existe chez Panasonic une titreuse connectable à la table de mixage : VW-CG2 une police de caractère en 4 dimensions et un scrooling possible. La manipulation sur un clavier grand comme un paquet de cigarettes demande de l'habileté.

- Chez BAUER le clavier est inséré dans un boitier. A première vue c'est le même que celui de Panasonic VTG1010. Alors comme on est toujours tenté par les titres vus à la télévision ou au cinéma, on rêve de pouvoir les imiter.
- Chez Sony il ont donné à la table de montage RME 300, un clavier pour le titrage. 8 couleurs pour les lettres, 4 pages de quelques caractères: c'est déjà bon et la surimposition est parfaite, mais ce jouet coûte quand même plus de 5.000,00 Francs.
- Chez HAMA il existe aussi des modèles intéressants nommés: Vidéoscript 50 et Vidéoscript 55 mais les limites et le prix sont du même niveau que chez Sony.

AVEC L'AMIGA

Un 500 et une carte genlock ....moins de 5.000,00 Francs, ce prix est incroyablement bas pour une performance qui étonnera votre entourage. Et souvent pas plus cher qu'une table de montage du commerce.

Et plus vous aimerez l'Amiga plus vous pourrez le compléter. Alors qu'une table de titrage aura des possibilités restreintes.

Et c'est si facile et si beau, que beaucoup de régies vidéo utilisent l'Amiga pour remplir ce rôle. Souvent dans la version 2000 ou 3000. C'est la machine par excellence pour faire des titres remarquables et remarqués. C'est d'autant mieux qu'il ne faut souvent que quelques instants pour composer le titre et lui donner des effets de qualité. Il faut moins de temps pour faire un titre sur l'Amiga que directement sur le camescope.

L'amateur non informaticien avec un 500 et les disquettes autoboot n'a qu'à se laisser guider et cliquer sa souris pour faire le miracle.

Pour ceux qui veulent utiliser le 2000 ou le 3000, comme un ordinateur d'effets

et de titrages, je recommande de commencer par apprendre l'Amiga et son organisation avant de vouloir faire des merveilles.

Où et Quoi titrer?

Bien sûr le début du film, avec la date, le nom de l'auteur, et les personnages que vous allez voir(cette précaution permettra de visionner l'amorce du film pour situer son contenu). Les étiquettes autocollantes sont parfois capricieuses quant à leur adhésivité.

Vous ferez craquer vos spectateurs avec le mot "FIN" bien arrangé. Il vaut quelquefois bien des applaudissements.- N'oubliez pas non plus les sous titrages en fixe, déroulant horizontal, ou en clignotement.Le générique à la fin de votre film permet de remercier les gens que vous avez filmés sans autorisation, il vous permet de faire une plaisanterie ou de situer une anecdote...etc

Dans le septième art un métier est né : ***l'infographie.***

Alors pour compléter vos images n'hésitez pas à inviter aux rêves par de bons titrages.

Quels moyens avez vous avec un Amiga? Et son genlock, bien entendu.

Un encodeur PAL pourrait suffire mais un bon encodeur coûte quelquefois le prix du Genlock qui intègre cette fonction. Il faut un genlock car refilmer votre écran peut vous suffire mais la qualité ne sera par des meilleures. Seul un Genlock de bonne qualité vous donnera satisfaction.

Les logiciels pour titrer existent en plusieurs catégories:

Photon Paint, Digipaint, Photolab, Deluxe Paint etc ... tous les logiciels de dessins avec la fonction "TEXTE". Ma préference va à Deluxe Paint III à cause des animations qu'il procure(Bientôt Deluxe IV). Vous pouvez jouer avec votre titre dans les trois dimensions. Attention toutefois à la couleur du fond d'écran, si vous voulez dérouler votre titre en superposition de votre image vidéo.

Un effet agréable:

Vous mettez en superposition le film vidéo et l'image Amiga. Au début votre écran est d'une couleur unie, différente de la couleur zéro, c'est à dire opaque à l'image vidéo. Vous faites votre titre comme une brosse et après avoir enregistré ce dernier, vous déplacez votre souris comme pour nettoyer votre écran, le titre laisse apparaitre l'image vidéo au fur et à mesure que vous "frottez".Je laisse à chacun le soin de faire éclater sa créativité avec les logiciels de dessins, car le titrage possède quelques logiciels créés pour cela.

Les titreurs:

Quel est le plus beau ? TV*text TV*Show, Vidéo Titler, Vidéo generic Master, Pro Titler, Broadcast Titler, etc... la liste est encore plus longue.

Pour ma part je ne cherche que les logiciels de titrage qui utilisent à la fois les fonts de l'Amiga et les Superfonts comme les colorsfonts.

Je classe les logiciels cités en deux parties:

TV*TEXT et TV*SHOW, Vidéo Titler, VGM,

et dans une autre série :

PRO VIDEO et Broadcast Titler.

Les plus simples à utiliser sont VGM et Pro Titler, même le guide de manipulation est superflu.

Le plus difficile à utiliser est TV*TXT et TV*SHOW, surtout qu'il faut sortir de l'éditeur pour voir le résultat que l'on a fait avec TV*SHOW. Quand on a de la patience, les résultats et les effets sont nombreux, mais il n'y a aucun dessin aux normes habituelles.

Vidéo Titler est surprenant:

- quand on a appris des manipulations originales.
- quand on accepte un nombre de polices limitées.
- quand on accepte des enchainements tordus.

On contate que les effets obtenus sont très professionnels et que votre effort est récompensé.

Pro Titler est certainement un titreur qui se place en haut de gamme, je le mets en concurrence avec ***Broadcast Title***r. Ces deux titreurs étant loin devant les autres.J'ai un penchant pour Pro Titler parce qu'il est "français" et que je suis chauvin mais Broadcast Titler m'a émerveillé aussi.

Ces deux titreurs acceptent des polices multiples et elles sont mélangeables dans une même page.

- Les deux ont un "PLAY" simultané pour essai global ou partiel.
- Les deux acceptent des "brosses" pour illustrer les titres.
- Les deux acceptent les jolies colorfonts.
- Les deux acceptent les polices que vous avez pu faire avec Calligrapher.
- Les deux ont un éditeur très facile à utiliser et les formes des lettres s'effectuent ligne par ligne. Le Pro Titler de Kimatek est bien agréable à ce niveau. Les lettres peuvent être détourées, peuvent comporter une ombre ou encore apparaître en trois dimensions. Le corps de la lettre peut être d'une couleur et l'ombrage d'une autre. Vous pouvez caler les mots à gauche, droite ou au centre dans le même masque.

Pro Titler et Broadcast Titler sont réglables avec un "time Code".

Mais me direz vous lequel choisir, puisque les deux semblent identiques?

Mon choix va malgré mon penchant pour les logiciels français, à Broadcast Titler, et ce, pour plusieurs motifs.

Il est possible de mettre une image où c'est le plus agréable en fonction du titre. et le déplacement s'effectue aisément. Ensuite la rapidité d'éxécution des fonctions, des recherches ou des "Play". Il est plus facile de chercher dans une liste où tout est affiché que dans une liste déroulante. Les astuces multiples pour simplifier les manipulations successives sont géniales.

Malgré son prix élevé, Broadcast Titler est destiné aux professionnels non informaticiens. Il autorise même des montages d'images digitalisées avec des effets multiples.

Le choix des polices et des couleurs

Ne pas oublier que vous ne faites pas un titre pour démontrer les capacités de votre Amiga, mais pour donner de la valeur à votre production vidéo.

Vous n'avez pas à démontrer que vous avez beaucoup de polices à votre disposition. Donc le nombre de polices doit être limité, bien souvent une seule police avec les différentes dimensions doit suffire.

Le type de la police dépend du sujet traité dans le film, l'évocation d'une histoire de famille ancienne réclame la police "ARTDECO", les sports d'hiver vont avec la police "ICE", un montage avec des images modernes vont avec "DIGITAL", Les titres précieux avec les" KARAFONTS" seront réservés aux fêtes avec des effets dignes de ces polices. Les karafonts animées sont éblouissantes.Les défilements sous forme de "scrolling" (de bas en haut de l'écran) doivent être bien mesurés. La bonne cadence étant celle qui consiste à faire lire le titrage à une tierce personne. Le défilement comme certaines fins de film à la télé est frustrant si on a à peine le temps de lire. La vitesse des défilements verticaux ou horizontaux est contrôlable. Le défilement horizontal permet de faire des sous-titrages sympathiques.

Il y a une mine parmi les disquettes du domaine public :

PDS 606 ou 605 par exemple. Hélas elles sont rarement accentuées et un passage par calligraphie est obligé.

La couleur des lettres joue un rôle important. Le noir est insupportable, le blanc est trop lumineux, le rouge bave de façon désagréable.. ...par contre le bleu ciel est doux et passe trés bien. Les lettres d'or des karafonts ressortent bien sur du bleu roi.

Attention si vous cherchez à faire de la surimpression, tenez compte du fait qu'il est impossible de le faire par un arrêt sur l'image avec du matériel amateur. Ne pas faire de surimposition avec des scènes trop animées, il ne faut pas générer une impression de double action, la scène en "background" et le titre animé en "foreground". Souvent le meilleur résultat est obtenu en faisant une séquence séparée de votre film, et ce, sans superposition. Avec une seule police de caractères, 3 tailles et au maximun 2 couleurs. Quand vous aurez réussi ces premiers titres pas trop sophistiqués, vous trouverez des formules pour épater les spectateurs avec vos titres.

A votre Amiga, a vos logiciels et à vos montages ...

C'est la FIN de l'artcicle, ah ! j'oubliais que la fin fait partie du titrage indispensable et si en début de film vous êtes resté modeste dans les possibilités graphiques de votre génie ... c'est à la FIN qu'il faut donner la mesure de vos prouesses et de vos idées de création ...cela prolongera votre film vidéo sur des compliments bien agréables au sujet du titrage et des trucages que vous aurez incorporé au film.

Bon courage.

Jérôme Morin

LA CONCOURA

Réminiscence d'une vieille coutume mexicaine, la concoura consiste à enfourcher un langage de programmation quelconque et à n'en redescendre qu'avec un bout de code dont la forme est généralement laissée à l'appréciation du concourero. Le comité d'éthique et d'action culturelle de l'unité de programme "include et divertissements" du magazine AmigaNews - l'ordinateur créatif - a donc décidé pour la joie des petits comme des grands de perpétuer cette belle tradition dont le charme désuet ne doit pas masquer les réels enjeux.

3 catégories sont prévues:

- BASIC
- ASSEMBLEUR
- Langages dits évolués, C et éventuellement autres.

Les programmes seront jugés pour leur qualité d'originalité et de présentation. Attention tout de même car le jury qui se compose de Kéké, Squonk, Roméo et El Yeti (pour la prestation artistique), regardera également les sources et jugera aussi la qualité et la clarté de la programmation. N'hésitez donc pas à commenter vos listings, surtout lorsque vous utilisez une astuce infernale.

Voici les différents articles du règlement de cette concouramiga.

1 - Les disquettes ne seront pas retournées ce qui vu le prix de la disquette ne devrait pas être une trop lourde charge pour les participants. Les disquettes devront être des 3,5 pouces uniquement, les 5,25 pouces seront automatiquement disqualifiées.

2 - Les Disquettes devront comporter les sources, les exécutables et un fichier indiquant le moyen de régénérer une version du programme (options d'assemblage ou de compilation). Elle devront de plus être formatées fraîchement, ne pas contenir de boot bloc ni de fichier qui n'aurait pas à se trouver sur la disquette, ceci afin d'éviter une infection virale par d'éventuelles personnes mal intentionnées. Toute disquette infestée sous quelque forme que ce soit sera automatiquement disqualifiée, nous vous recommandons donc la plus extrême vigilance sur ce point.

3 - Les auteurs autorisent Amiga-News à publier les sources des programmes et à les diffuser en domaine public sous forme de disquettes best-of qui contiendront les meilleurs programmes selectionnés.

4 - Les participants s'engagent à être les auteurs des programmes qu'ils présentent. Le Yeti se déplacera en personne pour châtier les éventuels usurpateurs qui seraient démasqués.

5 - Les programmes devront faire un maximum de 300 lignes pour pouvoir être publiés dans A-News. Dans le cas contraire, une disquette sera éditée périodiquement et contiendra les programmes gagnants ainsi que les meilleurs seconds.

6 - La participation au concours implique l'acceptation de tous les articles du présent règlement.

7 - Les gagnants seront publiés deux mois après réception; c'est à dire, les programmes reçus au mois d'octobre seront jugés dans le journal de Décembre, et ainsi de suite. Tous les envois doivent être faits à

Concours programmation Amiga, AmigaNews, 33 rue Ste Lucie, 31300 Toulouse

Bon Bien et les récompenses. Il s'agira chaque mois d'un abonnement d'un an (ou d'une prolongation de un an pour les abonnés) à Amiga-News et bien entendu la disquette best-of contenant leurs oeuvres. Il peut y avoir également des cadeaux surprise en fonction des "sponsors". Je conclurai simplement, à vos compilos !

Roméo Rapido

COMPILATEUR AMOS

Rapide et Efficace

AmigaNews a reçu une pré-version du compilateur AMOS; au moment où cet article paraîtra, on devrait pouvoir se le procurer en France pour 295 F. Lorsque ED: m'a proposé d'en faire l'essai, j'ai accepté, bien qu'à vrai dire mes premiers contacts avec AMOS n'aient pas été très engageants.



Pour la petite histoire...

En effet, la version 1.1 que j'avais achetée en France (je ne m'étais jamis mis au GFA à cause des nombreux bugs dont j'avais entendu parler sur DEEP) comportait - ironie du sort - un certain nombre de bugs, et la documentation, en anglais, ce qui ne me gênait pas beaucoup, comportait une certain nombre d'erreurs et de silences qui, eux, m'ont bien gêné. -Le Club des utilisateurs situé en Grande Bretagne n'est pas une bonne solution pour nous; pour s'y inscrire, il faut leur envoyer un chèque de 12 livres. Le mien n'est jamais arrivé chez eux; ils n'acceptent pas les cartes de crédit et ne répondent pas aux lettres non accompagnées d'une enveloppe timbrée. Les timbres anglais sont difficiles à trouver en France. Je ne pouvais donc pas en toute honnêteté me déclarer un inconditionnel d'AMOS, d'autant plus que les jeux d'arcade ne me passionnent pas beaucoup, sauf s'ils sont d'une qualité assez exceptionnelle, ce qui par définition est rare.

Mais voilà, François Lionet est un enthousiaste, un bosseur acharné, à l'écoute de ses clients, car Amos a reçu de constantes améliorations; c'est ainsi que la version 1.3 d'AMOS qui accompagne le compilateur et qui est nécessaire pour pouvoir l'utiliser , nous apporte entre autres la possibilité de travailler sur un écran à haute résolution en mode entrelacé, sans parler de la réécriture de certaines routines pour les rendre plus rapides. De plus, il existe à présent une documentation en français pour AMOS. Par ailleurs, François répond aux questions techniques sur 3615 ANT, rubrique François Lionet.

Utilisation et description

Ceci n'est pas un essai technique complet; si certaines choses peuvent sembler trop élémentaires à certains, qu'ils pensent à leurs débuts; les questions que l'on voit posées sur l'un ou l'autre serveur montrent bien que tout n'est pas évident pour toutle monde !

La boîte contient un manuel et deux disquettes, l'une pour la mise à jour d'AMOS à la version 1.3 (condition indispensable à l'utilisation du compilateur), l'autre contenant les éléments du compilateur.

Le manuel est comme toujours doté d'une excellente présentation; les textes sont clairs, émaillés çà et là des superlatifs habituels à la documentation AMOS.

Les procédures d'installation sont détaillées et prévues pour toutes les configurations depuis l'Amiga 500 sans expansion et muni d'un seul lecteur jusqu'à la machine équipée d'un disque dur, d'un paquet de mémoire et de deux lecteurs. De plus elles marchent très bien

Lisez toutefois la doc si vous voulez installer AMOS1.3 et le compilateur dans un sous-répertoire et non dans le répertoire racine d'une partition ou d'un disque. Il y a quelques opérations, fort bien documentées, à faire à la main; mais pourquoi diable ne pas les avoir confiées au programme d'installation, qui, lui, accepte d'installer AMOS dans un sous-répertoire, ce qui est un piège car sans le petit travail mentionné ci-dessus, AMOS refuse de démarrer. Ceci est un piège tout-à-fait dans la ligne d'AMOS, le premier et le plus beau étant la fameuse instruction LLIST qui en fait n'existe que dans la doc.

L'installation s'est malgré tout réalisée très vite

Les instructions d'utilisation sont claires, les précautions à prendre pour économiser la mémoire dans le cas de petites configurations sont bien expliquées. Pour être complet, il faudrait mentionner ici toutes les dispositions qui peuvent être prises pour obtenir le meilleur compromis entre la rapidité du compilateur et l'utilisation de la mémoire. Ce serait assez fastidieux. Je n'aime pas émettre d'affirmation sans en avoir fait l'essai, mais j'ai l'impression qu'il y a vraiment tout ce qu'il faut pour que chacun puisse optimiser son installation.

Enfin, le compilateur lui-même est d'une simplicité d'emploi consommée (j'attrape le style AMOS, c'est contagieux). Il se lance tout simplement à partir d'AMOS, comme n'importe quel programme. Ici réside une des commodités du système, car la fonction " Run Other " d'AMOS permet d'avoir simultanément en mémoire le compilateur et le programme à compiler, ce qui permet un va-et-vient entre le compilateur et le programme source en restant dans la même fenêtre, par de simple clics de souris. On peut tout aussi bien lancer le compilateur par le Shell, en lui passant des paramètres de configuration. Lorsque le compilateur est lancé sous AMOS, ces derniers lui sont passés, si besoin en est, via un écran commandé par le gadget en forme de clé anglaise (voir l'illustration).

Le programme à compiler est écrit dans l'éditeur d'AMOS (très convivial), ce qui permet de l'essayer en mode interprété. De toute manière, il faut actionner la fonction TEST avant de compiler, sans quoi le compilateur refuse la compilation. Si votre programme marche en mode interprété, il est alors impossible qu'il ne marche pas en mode compilé.

Notons enfin que le compilateur se

lançant de l'intérieur d'AMOS, comme n'importe quel programme AMOS, il n'y a pas de raison pour qu'on ne puisse pas le lancer à partir d'un programme, et par conséquent les instructions nécessaires ont été incluses.

De même, un programme compilé peut en lancer un autre.

Le compilateur a une option permettant le compactage de l'exécutable, le décompactage étant automatique.

Voilà, ceci n'est qu'une présentation rapide et pas un essai complet, mais çà devrait pouvoir vous allécher.

La performance

Avant tout, pour finir par ce qui aurait dû être le commencement, pourquoi compiler ?

Il y a deux raisons majeures:

- pour obtenir un exécutable indépendant
- pour accélérer l'exécution du programme.

L'éxécutable indépendant

Un programme écrit dans un langage interprété demande évidemment la présence de l'interpréteur en mémoire, ce qui représente par exemple 102 K dans le cas de l'AmigaBasic, et pas loin de 200K pour AMOS et ses divers fichiers annexes. Les programmes AMOS interprétés peuvent fonctionner indépendamment d'AMOS, en présence de RAMOS, qui pèse 82K.

Un programme compilé n'a normalement besoin de rien d'autre que d'un Workbench avec certaines des bibliothèques standard de l'Amiga.

Pour les deux compilateurs BASIC que j'ai eus en main, l'AC-BASIC et AMOS, il faut toutefois mettre à la disposition du programme compilé une bibliothèque additionnelle, qui soit est incorporée à l'exécutable, qu'elle engraisse généralement de l'ordre de 40 K, soit est présente dans le système. Dans le cas d'AC-BASIC, ces fichiers doivent alors se trouver dans le répertoire l: pour que le programme "léger" marche. Dans le cas d'AMOS, ils sont bien évidemment là lorsque l'exécutable est lancé depuis AMOS.

En clair, un exécutable de 2 K pèsera de l'ordre de 42 K si on souhaite qu'il puisse se lancer et tourner soit en cliquant sur son icône, soit en le lançant depuis le Shell, aucun fichier spécial ne devant être ajouté au système. Par contre, les programmes compilés lancés depuis AMOS pourront conserver la taille plus fine.

Si cette taille des programmes autonomes vous pose problème, il faudra sans doute vous tourner vers le GFA.

La performance

Pour bien montrer la performance des programmes compilés, François Lionet recommande de lancer le programme interprété Cube .-AMOS, puis de le compiler et de voir la différence.



Ce programme présente un cube en filaire, dont on peut commander la rotation sur les 3 axes par des touches du pavé numérique, puis que l'on peut déplacer en continu par pression sur les touches de curseur.

L'amélioration est spectaculaire. Le mouvement, de très saccadé en mode interprété, devient assez fluide en version compilée, et d'une fluidité quasi parfaite avec un 68030.

J'ai mesuré le temps nécessaire, le cube étant en rotation (ce qui en fait ne change pratiquement rien à la vitesse de translation), pour lui faire traverser tout l'écran en maintenant simplement une touche de curseur enfoncée; voyez plus bas les résultats.

Ce programme comporte un certain nombre de calculs faisant appel à des fonctions trigonométriques, dont l'exécution est souvent lente, mais ce n'est pas nécessairement ce qui prend le plus de temps. Comme chacun sait, la lenteur d'exécution des programmes interprétés est due au fait que chaque instruction est interprétée.

J'ai donc écrit en C, en AmigaBasic (suivi d'une compilation par AC-BASIC) et en AMOS un petit programme assez cru de tracé d'une fractale de Mandelbrot (écran 320 x 256, niveau d'itération 32) comportant en gros un million d'itérations, puis mesuré le temps d'exécution de ce programme dans toutes ses versions, en mode 68000 (carte accélératrice hors service) et en mode 68030.

J'ai aussi fait calculer cette fractale, avec les mêmes paramètres, par un programme commercial spécialisé (MathVision) qui utilise pour le calcul des Mandelbrot une routine écrite en assembleur et fonctionnant sur un mode récursif, ce qui représente ce que l'on peut faire de plus rapide.

Les résultats sont donnés dans les tableaux ci-dessous.

J'attire votre attention sur le fait qu'un tel essai n'a qu'une signification très relative. En effet, dans la vitesse d'exécution d'un programme interviennent de nombreux facteurs, dont certains dépendent de l'approche utilisée par l'interpréteur ou le compilateur, et d'autres de la machine. Par exemple, tout ce qui est affichage à l'écran dépend en partie du hardware et du logiciel système de l'Amiga. Pour vous en convaincre, écrivez les deux versions du programme suivant:

Vu la vocation d'AMOS, il est probable que la grande majorité des programmes écrits dans ce langage sont destinés à tourner sur des machines non accélérées, mais il pouvait être intéressant de voir ce que cela pouvait donner sur des machines plus performantes.

repére de temps

```
for x=0 to 1000
print "a"
next x
repére de temps
```

et

```
repére de temps
for x=0to 100000
repérede temps
```

La ligne" repére de temps" est en AMOS: 1print timer

(donne des 50ème de secondes)

En Amibasic: 1print time$

(donne les heures, minutes, secondes)

Faites tourner en interprété et en compilé.

Pour le programme sans affichage, dans le cas de l'AmigaBasic, la copmpilation donne un gain de vitesse de 10 pour l'AmigaBasic et 20 pour éAMOS.

Pour le programme avec affichage, le gain dû à la compilatioon est pratiquement NUL dans les deux cas.

Il s'agit ici de deux cas extrèmes, des programmes divers seront donc susceptibles d'être très diversement accélérés par la compilation.

Tableau 1

Traversée de l'écran par le cube.

CUBE.AMOS	68000	68030
Interprété	29"	6"
Compilé	8"	1.9"
Gain	3.6	3.2

Tableau 2

FRACTALE	AMOS	AMIGABASIC AC-BASIC	C	MATHVISION
68000				2'15"
Interprété	41'10"	2h55'		
Compilé	8'30"	42'50"	34'20"	
Gain	4.8	4.1		
68030				50"
Interprété	7'30"	26'50"		
Compilé	3'10"	6'50"	5'40"	
Gain	2.4	3.9		

Compte tenu des remarques émises ci-dessus, ce tableau montre des choses tout-à-fait intéressantes:

1/ L'interpréteur AMOS donne des programmes rapides (systématiquement 4 fois plus que l'AmigaBasic, qui a beaucoup de chances d'être en absolu ce qui se fait de plus lent)

2/ Le compilateur AMOS donne des programmes qui s'exécutent plus vite que leur homologues en C . Çà, c'est la bonne surprise ! Les affirmations de la documentation d'AMOS sur la rapidité du langage tant en version interprétée qu'en version compilée ne sont donc pas dues qu'à l'enthousiasme de l'auteur !

Il faut aussi signaler la rapidité du processus de compilation. Je n'ai fait qu'une mesure, en mode 68030, pour le programme de calcul de fractale. La compilation a pris 3 secondes , comparées à 4.5 secondes pour l'AC-BASIC et 6 secondes pour le C (dans ce dernier cas les INCLUDE étaient précompilés, c'est surtout le relieur qui consomme du temps).

Ces temps seront évidemment beaucoup plus longs lorsque l'on travaillera sur une machine a mémoire réduite et sans disque dur.

Que manque-t-il encore à AMOS ?

Pour faire des jeux, probablement pas grand'chose, mais je suis mal placé pour le dire.

Pour faire des démos, il faut signaler que le compilateur AMOS comporte également un assembleur, ce qui permettra d'insérer des routines en assembleur dans des programmes AMOS. Ceci devrait donner des vitesses qui s'approchent de la limite du possible pour une configuration de machine donnée. Il y a sur la disquette du compilateur une démo avec scrolling multiple et un programme de double scrolling d'étoiles très joli à voir. Pourrait-on en passant demander aux programmeurs de ces belles choses d'être un peu moins avares de commentaires dans leurs fichiers sources ?

Peut-on faire autre chose que des jeux avec AMOS ?

Bien sûr. A condition d'accepter soit de lancer les programmes depuis AMOS, soit de les voir prendre 40 K supplémentaires, on peut écrire des programmes qui seront plus rapides que leurs homologues en C, sans s'empoisonner avec les structures et la gestion des messages et sans passer par le désagrément des déclarations de variables ni subir la paranoÏa des compilateurs en ce qui concerne les conversions de types. La seule chose qui manque encore à AMOS pour des applications un peu spéciales comme les fractales, c'est de pouvoir calculer avec 15 chiffres significatifs, car 7 chiffres, ce n'est pas assez pour faire des choses un peu poussées dans ce domaine.

Il me semble que la vitesse d'exécution donnée par le compilateur, venant s'ajouter à la facilité de réaliser des animations, devrait permettre de belles réalisations dans le domaine des programmes de simulation interactifs à usage didactique, en physique par exemple. J'aimerais avoir le temps d'en écrire !

Conclusion

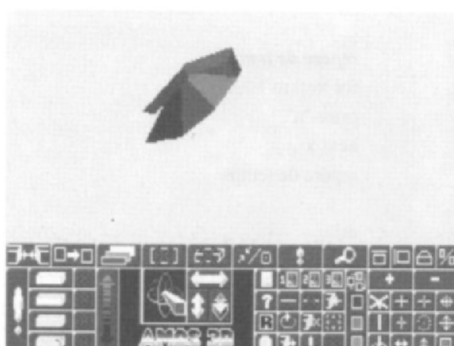
Le compilateur AMOS m'a pressionné. C'est vraiment un beau produit.

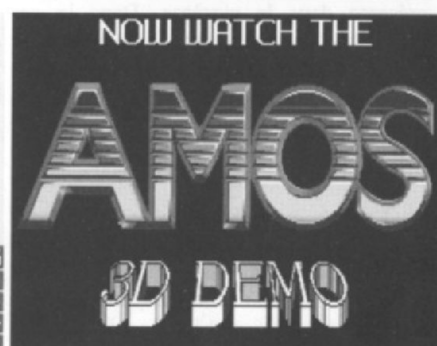
Bien qu'il s'appelle " The Creator ", ce qui est une définition très large, AMOS a essentiellement une image de programme destiné à écrire des jeux. Le compilateur devrait permettre non seulement de remplir encore mieux cette mission, mais d'élargir son domaine d'application, et par rebond celui de l'Amiga.

C'est tout le bien que je lui souhaite..

Pierre Ardichvili

AMOS 3D ARRIVE





Nous avons reçu AMOS 3D la démo, et puis **AMOS 3D le programme**. Il comporte un modeleur d'objets qui permet le création d'objets 3D en utilisant des blocs que l'on peut tourner, changer de taille, et coller ensemble. Il y a plus de 30 nouvelles commandes pour AMOS Basic permettant la manipulation d'objets et "l'animation de points". Programmation par **Voodoo Software** (et non pas par François Lionet, le programmeur d'AMOS.)



Après 'Vector Balls', qui inspira tant de clones, 'Don't Panic', 'Poï Poï' et 'Vectors Again', présents dans 'The Dream Pack', notre démo du mois de décembre 1989, après 'A Trip To Mars', la démo pour G......... 4 qui présentait un IBM ROM BIOS 2140 en l'an 2123 et qui, bien que supérieure à celle des DRAGONS (pompeurs !), n'avait pas gagné le concours, voici le retour de la vengeance du petit-fils de Rambo XXXXV... Pardon, de Thomas Landspurg.

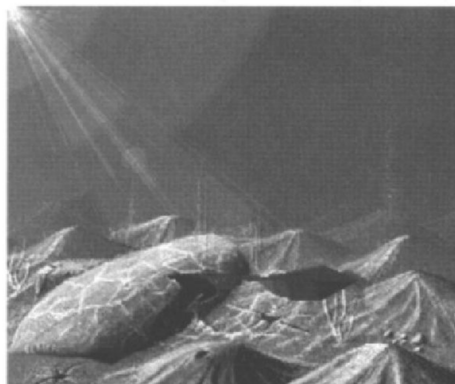
Contrairement au Dream Pack, cette démo ne contient pas un boot hors du commun, mais peut-être est-ce ma version qui est passée dans les mains d'un boot-virus puis d'un anti-virus (Thomas seul peut me le dire, il a mon adresse...). Quoi qu'il en soit, la démo s'annonce bien, puisqu'elle passe une page de pub sur notre écran préféré : VIRTUAL WORLD. Après nous avoir prévenus que les démos qui suivent risquent d'être aussi barbantes que celles qu'on a déjà eu la chance de voir en 3D, il nous lance sa première boutade : une magnifique sphère en 3D (réfléchissez, une sphère 3D sur un écran 2D, à quoi cela peut-il ressembler ?). Puis viennent le disque plat, les cônes à boules (!),les lettres, un avion et un premier effet spécial assez intéressant.

Imaginez un avion, classique, dégageant une fumée tout en volant (disons que vous jouez à WINGS et que vous êtes touché par un de ces ?§/£!"&l d'Allemands) : au lieu de la fumée, imaginez un tapis de lettres, vous obtenez le scroll à la TomSoft (nom de guerre de Thomas). Thomas utilise ensuite un writer de Performer (Silents) qui est à mon avis un des plus jolis du genre : les lettres apparaissent par dégradé de couleurs (à voir absolument). Les objets 3D reviennent, et ils ne sont pas contents (il faut que j'arrête de regarder Rambo, je commence à être atteint) : Hélicoptère, palmier et vaisseaux spatiaux pleuvent...

Ensuite, la partie souvenir : les Poï Poï reviennent en boules et en bâtons, avec leurs instruments et leur décor. Puis une souris, à faire pâlir d'envie celle de M. Commodore et une page de pub TomSoft (animée) pour annoncer la deuxième partie de cette mégadémo (Thomas avait réclamé un sélecteur dans les mégadémos, il semblerait qu'il ne s'en rappelle plus).

La deuxième partie se passe en septembre 2019 sur Terre, où le Lt John vient de rentrer après avoir raté sa mission sur Mars (il doit avoir des problèmes dans son moteur supra-luminique, il était dans 'A Trip To Mars' en 2123...). Après un décollage style Psygnosis, le vaisseau traverse une zone de météorites près de Wytzul (bison futé l'avait bien dit, il fallait éviter cette zone) et arrive dans l'atmosphère de Kljon où le vaisseau mère abandonne l'explorateur au dessus de l'océan. Les ombres les suivent fidèlement sur la surface de l'eau, et ce même avec les vagues. Puis, sous l'eau, c'est la surprise : on croise des poissons-bulles, des bulles (venues de où ?) et surtout une superbe, que dis-je, une magnifique raie aux mouvements hyper-réalistes (chapeau, Thomas). L'explorateur disparaît au profit d'un hors-bord dans un paysage idyllique.

Thomas nous offre encore deux cadeaux : une animation sur un décor de Tobias Richter, le meilleur 'ray-artist' à son avis (et au mien aussi, quand on a vu 'The Fantastic Art Of Tobias Richter', on ne peut pas penser autrement) et deux ou trois objets 3D en prime, tout en précisant que ce disque, n'utilisant que les routines de chargement de l'AmigaDos, contient 400 ko de graphiques et 200 ko de musique, ainsi que pas mal de kg de sueur et de dure programmation, et qu'il a nécessité l'aide de trois graphistes (Elmer, C-Dryk et Skrew, pour ne pas les nommer) et d'un musicien (Audiomonster) dont les musiques sont superbes, surtout la deuxième qui m'a beaucoup fait penser à du Vangelis. Thomas conclut en remerciant les Tec, dont il a utilisé une routine de tracer de lignes, et en annonçant une version CDTV pour bientôt : s'il le faisait, il serait sûrement le premier créateur de démos sur ce support.



Si vous voulez voir cette démo (ainsi que celles auxquelles je fais allusion), n'hésitez pas à envoyer un timbre à 3F80 à Load'N'Enjoy, B.P. 10, 08000 VILLERS-SEMEUSE, FRANCE, ils se feront un plaisir de vous envoyer leur superbe (?) catalogue de plus de 1000 titres, à partir de 10 FF (80% du catalogue à 10 FF, port compris, si vous trouvez mieux ailleurs, prévenez-moi, je changerai de crèmerie...). Les références de ces démos sont : MD181, DC30, DC40, DC41, S88 & S89.

Bonne rentrée, et bon courage à tous (à vos claviers, programmeurs français...).

Alain BOURGERY

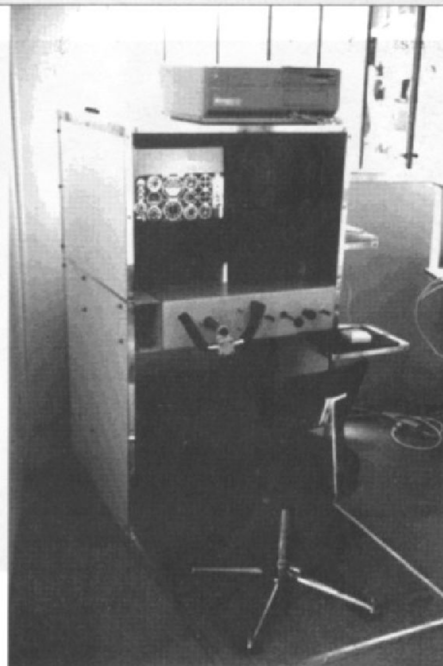
6, rue de la ronde couture
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES







L'Amiga au Bourget '91



C'est en parcourant les allées du Salon du Bourget 1991 des heures entières que j'ai pu découvrir ici et là quelques exemplaires de notre machine préférée qui avaient fait le déplacement pour le plaisir des jeunes et des moins jeunes.

Alpha Kilo II

Vous vous souvenez certainement de la présentation du simulateur de vol ***Alpha Kilo II*** parue dans *AmigaNews numéro 15* à l'occasion de l'édition 89 du salon.

Les deux compères *Alpha* et *Kilo* étaient à nouveau présents sur le salon cette année et présentaient la toute dernière mouture de leur bébé.

Rappelons que le simulateur de vol *Alpha Kilo* n'a rien à voir du tout avec *Interceptor* ou autres F-quelque chose, sinon que cela se passe dans un avion et que s'il y a quelque chose à intercepter, ce sont les messages radios. Il s'agit donc d'un simulateur d'entraînement et d'apprentissage à la navigation aérienne sur monomoteur classe ***IFR***.

L'équipement se compose d'une unité centrale *Amiga*, de l'interface appropriée et d'une console; le palonnier est lui disponible en option (il n'existait pas encore il y a deux ans). La photo ci-contre illustre un poste de pilotage à base d'*Amiga 2000*.

Serge Astrade (Alpha), a créé un produit qui tourne sans aucun problème de l'*Amiga 500* au *3000* en passant par le *2000* avec ou sans carte accélératrice. Le *3000* présent sur le stand n'avait que quelques jours et tout fonctionnait à merveille. Une petite adaptation a toutefois été nécessaire selon les possibilités des différents modèles : capacité mémoire et modes graphiques spécifiques au *3000*.

Si le tableau de bord 91 est visuellement le même que celui de 1989, il s'est tout de même enrichi d'un certain nombre de possibilités: l'identification des balises par l'envoi d'un message radio en morse (ce qui a demandé environ une 1/2 journée de programmation et de mise au point), élargissement de la carte (pour toute *l'Europe*), des types d'approche et d'entraînement (le tableau de bord plein écran pour le pilotage sans visibilité par exemple). Le réalisme a été poussé jusqu'à simuler le mouvement de la tête du pilote lorsqu'il passe du pilotage aux instruments de pilotage à vue pour l'approche finale en commandant un scrolling vertical des instruments des bords vers le bas, qui laissent ainsi apparaître le paysage, et ce par un simple clic de souris. Le pilote ne voit alors plus que les instruments principaux situés sur le haut du tableau de bord. Le scrolling utilise deux écrans superposés tout simplement, un pour le tableau de bord et un pour le paysage.

Comme sur un CESSNA

Cette sophistication d'équipements, aussi bien hard que soft, permet au pilote de se sentir tout de suite à l'aise, comme aux commandes de son ***CESSNA***. Lors de ma visite, j'ai pu observer un pilote en attraper des sueurs tellement il était pris par le réalisme de la simulation.

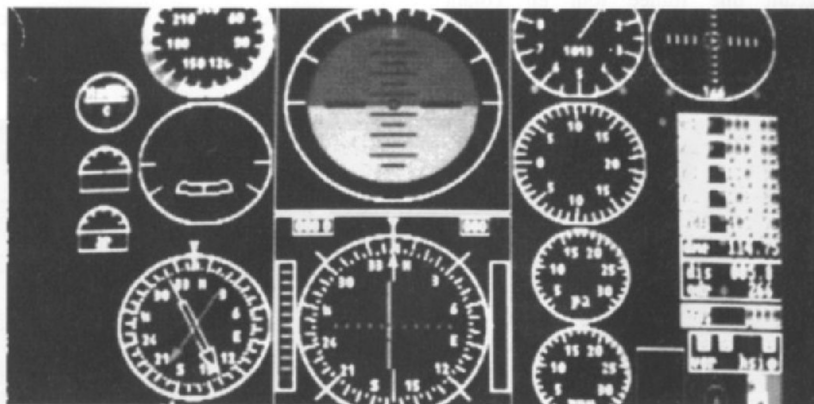
Actuellement équipée de *4 entrées digitales* et *4 analogiques*, l'interface a la possibilité d'entrer et de sortir *32 signaux analogiques* et *32 digitaux*, ce qui représente une capacité d'évolution spectaculaire comme l'animation d'un tableau de bord réel à partir de l'*Amiga* par exemple.

Alcatel propose un produit comme celui-là (tout se passe dans un véritable habitacle) mais malgré un degré de sophistication assez élevé, le produit n'atteint pas la dynamique de vol d'*Alpha KiloII*.

Un des développements les plus intéressants est sûrement la création d'un poste d'apprentissage élève-instructeur composé de deux machines reliées entre elles par un câble série. L'instructeur peut ainsi diriger et surveiller le vol et même y incorporer des petits extras comme des pannes ou des changements de conditions météo. Comme je l'ai déjà précisé plus haut, les données aéronautiques sont étendues à toute l'Europe. Une mise à jour permanente est possible grâce à un système d'*EPROM* dans lesquelles sont stockées toutes les données aéronautiques. Ceci est très intéressant pour les écoles de pilotage qui ont besoin de coller le plus possible à la réalité.

Une version pour *compatibles IBM* était prévue mais (*viva Amiga*) le résultat obtenu avec cette sorte de machine est médiocre. Exemple: avec un *AmigaBasic* standard, le rafraichissement de l'image atteint les 3 fois par seconde alors qu'avec un *QuickBasic PC* on atteint que le chiffre de 1 par seconde et en plus le développement du programme a demandé deux fois plus de temps. Tenant compte de cela, *Serge Astrade* décide de passer au *C* pour le développement *PC*. Avec *Turbo C c'est uniquement deux rafraichissements par seconde qui sont atteints. Pour cette raison Serge Astrade* n'a pas continué le développement sur *PC* car un résultat équivalent à l'*Amiga* demanderait un temps exhorbitant, et il n'a pas encore les moyens d'un *Microprose* ou d'un *Electronic Arts*. Ayant été obligé d'apprendre le *C* pour le *PC*, *Serge Astrade* va maintenant en profiter pour reprogrammer les parties sensibles d'*Alpha Kilo II* en *C* pour l'*Amiga*. Et ce n'est pas la seule évolution qui soit à venir. Les nouvelles possibilités graphiques du *3000* laissent envisager un tableau de bord très détaillé (jusqu'aux vis qui fixent les cadrans) avec sûrement un effet 3D.

Alpha Kilo Simulation
Service Commercial
10, chemin des Cuers
69570 DARDILLY
Tel: 78.43.20.12





L'*Amiga* était également présent dans le Hall voisin: celui de la *Défense Nationale*. En effet l'Armée de l'Air proposait un divertissement aux jeunes (et moins jeunes) qui reposait sur l'interception d'un appareil ennemi, le tout sous le contrôle de jolies assistantes qui vous dirigeaient dans l'espace aérien français. La photo ci-contre illustre les deux habitacles et un des deux écrans de contrôle géants, toute l'installation étant pilotée par quelques *Amiga 2000*.

Le projet avait été lancé il y a déjà un an par l'Armée de l'Air, et la société *Alpha Kilo Simulation* avait était contactée pour s'occuper de la partie soft, mais n'avait à l'époque pas été retenue. Le résultat en est qu'une ambiance explosive régnait sur le stand en question car apparemment le programmeur avait oublié de tester son logiciel avant livraison: au bout de trois minutes l'*Amiga* plantait et le stand devenait désertique. Dommage... Le seul élément de satisfaction était que ce soit l'Amiga qui ait été retenu. Appel au développeurs *Amiga*: commencez dès maintenant pour proposer un projet qui tienne debout pour l'édition 93 du salon, l'Armée de l'Air en sera ravie. Je n'ai malheureusement pas pu m'entretenir avec le responsable du stand de l'Armée de l'Air, il n'était ce jour là manifestement pas d'humeur.

Un peu plus loin, un 3000 un peu isolé faisait office de décoration en exécutant de jolies séquences de slides et d'animations réalisées en grande partie par *Charles Andrews* de la société *GEC Marconi*. Passons sur la société pour nous intéresser à notre homme. Ce graphiste a adopté l'*Amiga* grâce à un ami, éditeur du magazine britannique *Amiga Magazine* et plus tard revendeur *Amiga*. La société avait besoin d'un système multimédia pour réaliser des simulations et pour offrir une présentation agréable lors de salons professionnels. Il est passé à l'*Amiga 3000* l'année dernière. Il fait vraiment tout avec sa machine, conseillé entre autres par un ami, professionnel de la télévision. Il réalise par exemple des titrages vidéos et des simulations d'alerte radar (un des produits de la société).

A l'aide de son *Amiga* il fait également la promotion d'une opération humanitaire organisée par les jeunes employés de *GEC Marconi* au profit des malvoyants du Tiers-Monde. Le logo de l'opération a été entièrement réalisé sur *Amiga* et va être transféré sur T-Shirts.

C'est une activité vers laquelle *Charles Andrews* s'oriente personnellement au-delà de son emploi: le secteur de l'habillement. il est beaucoup plus facile de faire un choix de teintes et de les marier quand on a des dizaines de nuances sous les yeux que quand on doit les décrire. Pour cela l'*Amiga*, couplé à une *HP PainJet* (dont je vous parlerai bientôt), est idéal.

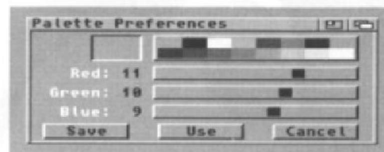
Charles Andrews a encore d'autres idées en tête pour exploiter son *Amiga*, dont je vous reparlerai sûrement à l'avenir.

Thierry Ardouin



COMPATIBILITE 500/2000/3000

Du problème de compatibilité entre différents modèles d'Amigas ou "Voilà ce qui peut arriver quand les développeurs ne respectent pas les règles de programmation dictées par le constructeur."



Quelques causes

Il peut parfois arriver qu'un programme (le plus souvent un jeu) ne fonctionne pas correctement sur votre Amiga, alors qu'il ne pose aucun problème sur l'Amiga du voisin. Les raisons peuvent être multiples: Incompatibilité des versions du Kickstart, modèles avec 512 K ou 1 Mo de mémoire vidéo, différents modèles de lecteurs de disquettes, présence d'un disque dur ou d'une carte accélératrice etc...

Les jeux

Par exemple ***Barbarian*** tournait correctement sur mon ancien *A500* ainsi que sur mon *B2000* mais a posé de gros problèmes sur un autre *B2000*, bien que les deux machines fussent de la même *version 4.3*. Soit le jeu refusait de démarrer, soit il se plantait au deuxième tableau au plus tard. La seule différence apparente entre les deux machines était que mon *B2000* avait la touche *"Amiga"*, l'autre avait la touche *"Commodore"*. En fouinant un peu plus, il s'est avéré que les marques de lecteurs de disquettes n'étaient pas les mêmes...

Cela peut paraître incroyable, mais si on a la malchance de posséder un Amiga équipé d'un lecteur de disquettes différent de celui qu'a utilisé le programmeur, un jeu tel que *Barbarian* peut ne pas fonctionner! Cela est neuf fois sur dix dû à la protection contre la copie et aux formats spéciaux utilisés pour protéger la disquette. C'est vraiment regrettable, d'autant plus que *Commodore* a l'habitude de changer de temps à autre de fournisseur de lecteurs de disquettes.

Des problèmes peuvent même apparaître pour des programmes non-protégés si un autre programme protégé a été utilisé auparavant. Après avoir utilisé certains jeux, *VirusX* par exemple invoque le *Guru* après les deux prochains resets avant de fonctionner correctement. En utilisant ***Test Drive II***, si je veux ensuite jouer avec ***Falcon***, celui-ci refuse de démarrer tant que je n'éteint pas mon Amiga avant.

Il est inquiétant pour les éditeurs de jeux de noter que beaucoup de versions piratées de jeux fonctionnent sur l'*Amiga 3000*, alors que les versions originales, avec leurs formats protégés se plantent déjà au chargement. Résultat: les possesseurs d'*Amiga 3000* ne pourront pas utiliser tous les originaux.

Les versions 1.2, 1.3, 2.0

Les problèmes inhérents aux différentes versions du *Kickstart* (1.2; 1.3; 2.0) sont aussi un casse-tête familier aux *Amigaïstes*. La cause de ces incompatibilités est la même que pour les lecteurs de disquettes: Le non-respect des normes de programmation. Ah, si seulement les programmeurs étaient un peu plus disciplinés!

Les émulateurs

Ceux qui ont un des trois ***émulateurs ST*** auront remarqué que certains jeux refusent de fonctionner. Cela n'est pas forcément dû au fait que le ST est mal émulé par l'Amiga, mais parce que les programmeurs de ces jeux sur ST ne respectent pas non plus les règles de programmation dictées par Atari. La preuve: Pratiquement tous les programmes sérieux comme ***Calamus*** ou ***Signum*** ne posent aucun problème à l'émulateur. Le même problème se pose avec l'***Atari TT*** sur lequel certains programmes ST refusent de tourner.



Si l'émulateur ***Mac*** fonctionne si bien, c'est grâce aux programmeurs ***Mac*** qui sont vraiment très disciplinés et qui programment correctement leurs softs en respectant les recommandations d'***Apple***. Il faut dire aussi que le support qu'*Apple* fournit à ses développeurs a toujours été un des meilleurs...

Les solutions

L'utilisateur ne peut malheureusement pas faire grand chose pour se prémunir contre ces incompatibilités. Le plus difficile étant de déterminer l'origine du problème. Quelques solutions existent cependant: on peut par exemple inverser les deux lecteurs internes sur un *Amiga 2000* ou installer un **"*Bootselector*"** sur un *A500* si on possède un deuxième lecteur (le Bootselector est une petite extension hard peu coûteuse qui permet de booter sur le lecteur externe).

On peut aussi installer plusieurs versions du Kickstart sur des ***EPROMS*** et passer de l'une à l'autre avec un commutateur. L'utilitaire ***"Nofastmem"*** dans le tiroir *"System"* permet de désactiver les extensions mémoire en cas de problème (le recours à Nofastmem est de plus en plus rare). Certaines cartes accélératrices, notamment celles de Commodore *A2620* et *A2630* permettent de choisir si on veut travailler en mode *68000* ou *68020/30*. Cette possibilité est désormais aussi supportée par les cartes récentes de *GVP*.

L'*Amiga 3000* n'offre malheureusement pas cette possibilité, il ne fonctionne qu'en mode *68030*. En cas de problème dû à une incompatibilité de processeur, on ne peut donc rien faire. Les modèles en vente actuellement sont pourvus des deux *Kickstart 1.3 et 2.0*, la sélection se fait au moment du démarrage en appuyant sur une des touches de la souris.

Un peu de patience

Pour tous ceux qui attendent avec impatience l'arrivée du ***Kickstart 2.0*** en *ROM*, sachez que Commodore en est actuellement à la version **37.175** du Kickstart. Une nouvelle version sort actuellement presque toutes les deux semaines et les améliorations sont importantes à chaque nouvelle version. Commodore a décidé que le système 2.0 ne devait être distribué qu'à partir du moment où il serait entièrement débuggé et parfaitement fiable. Au regard des versions actuelles on peut vraiment dire qu'un effort énorme a été fait dans ce sens, le 2.0 n'a plus grand chose en commun avec la version 1.3, il est beaucoup plus stable, les

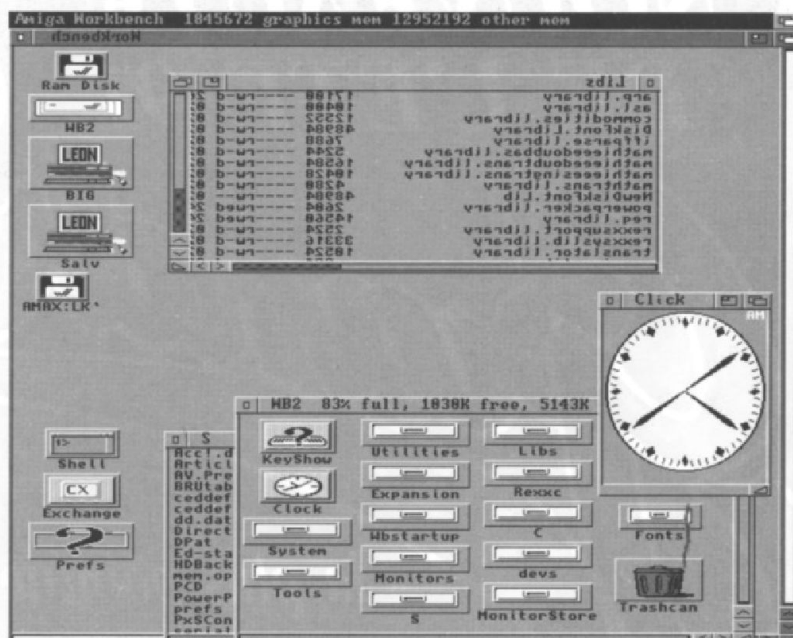
gurus sont de plus en plus rares et la convivialité est parfaite. A l'heure actuelle (et les choses vont encore en s'améliorant) le passage de la version 1.3 à la version 2.0 se fera plus facilement, au niveau de la compatibilité, que le passage de 1.2 à 1.3. Encore un peu de patience, le nouveau système que nous prépare Commodore en vaut la peine, on peut dire que l'OS de l'Amiga est arrivé au *"state of the Art"*.

Pour compléter mon dernier article, voici encore quelques exemples de jeux essayés sur A3000:

F-19 Stealth fighter, ***Indy 500*** tirent très bien profit du 68030 de L'Amiga 3000 et sont d'une fluidité parfaite. En ce qui concerne Indy 500, le choix du mode de résolution graphique ne ralentit absolument pas l'affichage. ***Lemmings*** marche sans problème et n'est pas plus rapide que sur un 500. ***Hard drivin'*** est aussi rapide que la version arcade.

Damoclès (encore un de ces jeux hyper-protégés contre la copie) se plante pendant le démarrage. Dommage, il aurait été superbe sur le 3000.

Consolez-vous, l'Amiga n'est pas le seul ordinateur à connaître ces problèmes: Atari a les mêmes difficultés avec son nouveau TOS pour le TT et IBM continue à se dépatouiller avec la compatibilité DOS sous OS/2. Ne parlons pas d'UNIX, c'est encore pire!



Il reste à espérer que les éditeurs de logiciels, ayant reconnu le problème, se rendent compte qu'un logiciel qui ne fonctionne pas par exemple sur un A3000 avec le System 2.0 perd des parts de marché.

PS: Commentaire de l'image Workbench: "Comme vous pouvez le constater, le Workbench 2.0 est encore complètement bogué :-) "

Léon Guilbirds

Cher A-News,

Fidèle lecteur de votre revue depuis le numéro 1, je me décide à apporter ma contribution aux éventuelles questions que peuvent se poser les utilisateurs de l'Amiga 3000!

En effet, malgré les affirmations de nombreux possesseurs de 3000 visant à faire croire qu'ils n'utilisent leur machine qu'à des fins professionnelles donnent, par là-même, le sentiment de culpabilité à tous ceux qui utilisent aussi leur machine pour jouer.

J'affirme que l'on peut aussi jouer sur l'A3000 et, qu'en plus, certains de ces jeux n'en sont que plus super (ex: Indy 500).

Bref, le possesseur de 3000 ne peut pas acheter le moindre jeu sans jouer à pile ou face, pour savoir si il fonctionnera sur sa machine puisqu'aucun éditeur, à part la maison Mindscape, ne donne ce renseignement et qu'aucune revue à ma connaissance (hormis vous et de façon assez courte), n'a communiqué de liste des jeux tounant ou ne tournant pas sur 3000...

Voici donc la liste qui fera plaisir à tout possesseur de 3000 qui a le toupet de jouer sur sa machine!

P.S.: Tous les jeux cités ici sont des originaux!

Ceux qui fonctionnent:

Sin City	Infogrammes
Falcon	Mirrorsosft
A-10 Tank-Killer	Dinamix
Battle-Chess	Interplay
Chessmaster	Software-Country
Leaderboard	Birdie Access
F/A-18 Interceptor	Electronic-Arts
Space-Race	Loriciel
M1 Tank Platoon	Microprose
Powermonger	Electronic-Arts
Blue Max	Mindscape
Defender of the crown	Mindscape
The pawn	Rainbird
688 Attack-Sub	Electronic-Arts
FSII	Sublogic
Billards Simulator	Ere International
Jet	Sublogic
Deep-space	Psygnosis
Virus	Firebird
Interphase	Image-Work
Das Boot	Mindscape
Mig-29	Domark
Archipelagos	Logotron
Batman	Ocean
Kick-Off2	Anco
F-19	Microprose
Crasy Carll	Titus
Sweek	Loriciel
Venus	Gremlin
Indy 500	Electronic-Arts
Xenon 2	Image-Works
Armour-Gesson	Psygnosis
Gods	Renegade

Ceux qui ne marchent pas:

Balance or Power	Mindscape
Barbarian	Psygnosis
F-29 Retaliator	Ocean
Dragon's Lair	Readysoft
Shadox of the Beast	Psygnosis
Unreal	Ubi-Soft
Winter Games	Epix
Shangai	Activision
Projectyle	Electronic-Arts
Tennis Cup	Loriciel
Karate did	Microdeal
World Games	Epix
Grand Slam	Infinity Software
Marble-Madness	Electronics-Arts
Populus	Electronics-Arts
Ferrari Formula One	Electronic-Arts

Je pense qu'à l'avenir, il serait souhaitable de trouver dans votre revue pour chaque test de programme; "compatible" A500, A1000, A2000, A3000.

Merci d'avance, amicalement.

J.M. Vallet, Grenoble

Ed: Excellente idée, mais pas toujours facile à mettre en oeuvre . Les incompatibilités ne se voient pas toujours au premier coup d'oeil. Mais dans la mesure du possible, votre souhait est notre désir.



Bus+

ué en France par **BUS PLUS**

(1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

Sound Test

OPTION PROTEUS

Nous allons tester ce mois-ci un éditeur dédié à l'expandeur Proteus d'EMU Systems (à vrai dire le seul actuellement disponible sur Amiga pour cette machine).

L'EMU Proteus est un lecteur d'échantillons, mais contrairement au U20 Roland, de nombreux paramètres sont réglables par l'utilisateur d'où la nécessité d'un éditeur....

La version qui est testée ci-dessous n'est pas tout à fait définitive (version 0.99) et quelques modifications mineures peuvent donc encore survenir. La documentation est en français, le logiciel reste quant à lui en langue anglaise (ce qui est préférable puisqu'il reprend la terminologie du Proteus).

Amiga + Proteus = ÇA MARCHE!

Le menu flottant

Le **Proteus Editor** permet d'éditer la totalité des paramètres d'un Proteus: les presets, bien sûr, mais également les paramètres globaux et les tables tonales (il est par exemple possible de recréer ainsi des gammes orientales ou toute autre bizarrerie sortie de votre imagination). Toutefois, quelle que soit la famille de paramètres que vous éditez, le pop-up menu reste identique et comprend six options: charger et sauver (sur disque), transmettre et recevoir (par MIDI), tester, et enfin régler les préférences.

Les opérations disques se font trés simplement. Il n'y a aucun requester de fichiers compliqué, le programme faisant directement la liste des fichiers contenus dans un répertoire spécial nommé SOUNDS, TABLES, GLOBAL etc... selon l'objet sur lequel vous travaillez. (A ce propos, l'éditeur est livré avec un programme d'installation sur disque dur, qui s'occupe de créer les divers répertoires requis pour les tuning tables, les sons etc... et qui copie également le font spéciale utilisée par l'éditeur dans le répertoire FONTS).

L'envoi et la réception d'un son se font également de manière fort simple: dans les deux cas, un tableau apparaît, contenant l'ensemble des sons présents dans la mémoire du Proteus. Il suffit alors de cliquer dans une case du tableau pour choisir quel son sera chargé dans l'éditeur, ou devra être remplacé par celui de l'éditeur, selon l'option sélectionnée.

L'option 'Test' du menu flottant permet comme son nom l'indique de tester le son (ou la table tonale) actuellement édité: une fenêtre représentant un clavier apparaît alors (voir image 1). Il est possible de jouer n'importe quelle note sur le clavier, les flèches situées de part et d'autre de ce dernier servant à choisir l'octave la plus intéressante. Un appui sur le bouton gauche de la souris envoie le message Note On correspondant au Proteus, alors qu'une fois le bouton relâché, le Proteus reçoit un message Note Off. Cette fonction est particulièrement bien réalisée puisqu'il vous sera également possible de tester l'effet du Pitch Bend ou de la molette de modulation sur votre nouveau son, en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé et en déplaçant la souris horizontalement ou verticalement.

La fonction 'Préférences' permet quant à elle de régler quelques paramètres du logiciel tels que la palette utilisée, ou encore la sensibilité de la souris lors du réglage d'une valeur numérique (voir plus bas).

L'édition d'un son

Le Proteus Editor bénéficie d'une interface utilisateur particulièrement soignée, tant du point de vue esthétique qu'ergonomique: la page principale de l'éditeur reprend la structure interne de l'expandeur vedette de chez EMU (voir image 2). Tous les paramètres sont directement accessibles à partir de cette seule page, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble du preset sur lequel on travaille. De plus, la disposition est identique à celle d'une feuille de patch du Proteus, ce qui accélère et facilite grandement la recopie d'un patch. Le réglage des données numériques se fait en cliquant sur le paramètre choisi pour le sélectionner et en incrémentant ou décrémentant sa valeur en bougeant la souris (la sensibilité de la souris est paramétrable dans la fenêtre 'Préférences'). Dans le cas du choix d'un objet parmi plusieurs (choix d'un instrument de base pour le son, choix d'une forme d'onde ou d'une source de modulation etc...), la sélection s'effectue à l'aide d'un pop-up Menu. Lors de la création d'un son, il est parfois plus aisé de visualiser une enveloppe que de rentrer des valeurs numériques, c'est pourquoi un gadget spécial représentant une enveloppe (que vous distinguez peut-être sur l'image 2) permet d'accéder à la fenêtre de l'image 3, où l'édition se passe entièrement graphiquement.

Enfin, une fonction plutôt amusante permet, au moment de nommer un son, de laisser l'éditeur créer le nom aléatoirement.

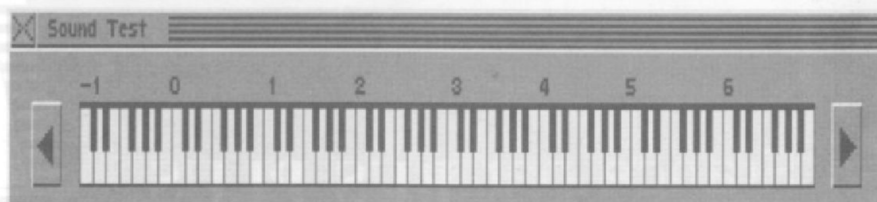


image 1

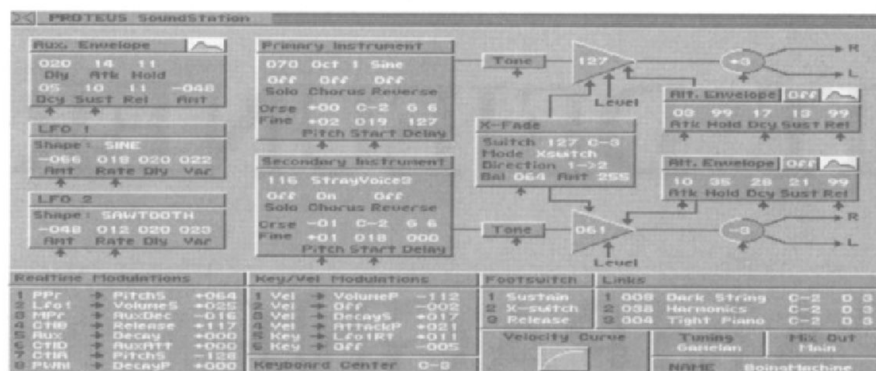


image 2

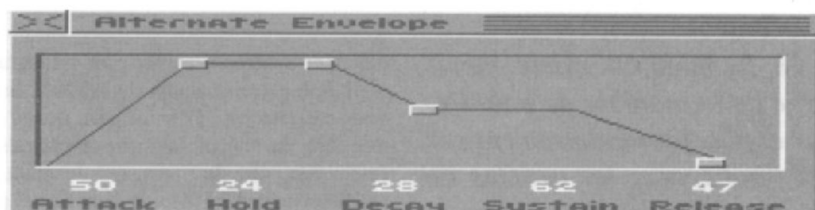


image 3

Compatibilités

Le Proteus Editor est utilisable avec les Proteus 1 et 2, ainsi que leurs versions étendues, les Proteus 1 XR et 2 XR. Les cartes Protologic Classic et Pop, qui permettent de bénéficier de l'ensemble des échantillons d'un Proteus 1 et d'un Proteus 2 dans une seule machine sont également reconnues par le programme.

Côté Amiga, le Proteus Editor est compatible AmigaDos 1.3 et 2.0 et fonctionne sans problème sur les Amigas 500, 2000, et 3000 (une éventuelle compatibilité avec l'Amiga 1000 n'a pas été testée). Il est entièrement multitâche, et ne nécessite que 512 Ko de RAM et 1 lecteur, et peut donc être utilisé sur un Amiga 500 de base, sans extension d'aucune sorte.

Conclusion

L'éditeur pour Proteus d'Atelier Numérique est le seul actuellement disponible en France pour l'Amiga et ne souffre donc d'aucune concurrence. Cependant il m'a paru intéressant de le comparer aux réalisations similaires sur d'autres machines. Le Proteus Editor est plus clair et ergonomique que son homologue de la marque Steinberg sur Atari ST. Le fait que tous les paramètres soient visibles d'un seul coup d'oeil sur une page unique est un atout considérable, la simplicité de réglage des sources et destinations des modulations également.

Par rapport au logiciel Steinberg on pourra uniquement regretter l'absence - pour l'instant - d'une fonction de création aléatoire d'instruments (ceci dit, lorsqu'on connaît bien une machine, ce genre de fonction ne sert pas à grand chose et fait plutôt perdre du temps). Pour un prix inférieur à 1000 Francs, le Proteus Editor deviendra vite le compagnon indispensable de votre Proteus.

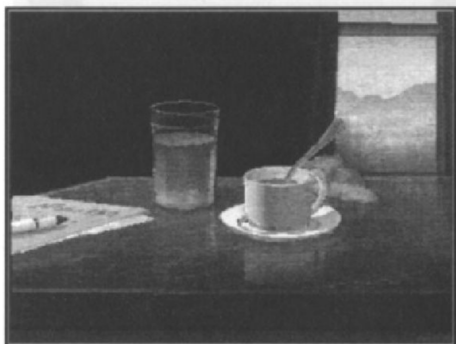
Nicolas Fournel

Proteus Editor est un produit d'Atelier Numérique, 10 avenue Parmentier, 75011 PARIS (métro Voltaire). Tél: 40 24 17 51. Contact: José Barinaga.

LE PETIT DEJEUNER A LA CAMPAGNE ...

Si pour le dessin et la peinture "à la main'"il existe moult ouvrages qui traitent en long et en large de la manière de peindre, pour dessiner et peindre sur ordinateur et plus particulièrement sur l'Amiga, il faut reconnaître que c'est l'indigence: les articles ne foisonnent pas, et quand ils traitent du sujet on reste sur sa faim. Ne parlons pas des livres traitant de ce sujet, ils sont inexistants. Or s'il existe une machine faite pour la création graphique, c'est bien l'Amiga. Surtout, avec des logiciels comme Dpaint III ou DigiPaint3.0. Cela fait pas mal de temps que je pense à décrire comment dessiner avec DigiPaint3.0 et utiliser au maximun les incroyables facilités offertes par ses outils (la Transparence surtout). Mais il est aussi simple de dessiner avec qu' il est difficile d'expliquer avec des mots l'enchaînement des différentes opé rations qui font un dessin. Comme Amiga est avant tout une communauté, il m'a semblé important de communiquer certaines idées, façons de faire, et peut être qu'à la suite de cet article, vous reprendrez DigiPaint3.0, et trouverez d'autres trucs que je n'ai pas trouvé et direz comme le dit si bien Pierre Ardichvili, dans ***A-News*** *n° 21: "cet animal de Zorglub n'a rien compris, il y avait moyen de mieux faire, ou plus élégamment!!". N'oubliez pas alors de me le dire. Merci.*

Bon passons aux actes: l'exemple pris est celui d'une "still life" pour les Frenchies, nature morte, je l'ai appelée "Petit déjeuner à la campagne", pour les english, " Breakfast at the country ". Vous devez la voir sur la photo jointe. Elle est composée d'un pot de confiture (style Bonne Maman, pour ceux qui connaissent la pub), d'une tasse, de feuilles, le tout posé sur une table avec en fond une fenêtre.



Le travail a été orchestré de la façon suivante:

1. Esquisse de la tasse au crayon
2. un report de l'esquisse dans Digi - paint3.0
3. Travail sur la tasse
4. le dessus de la table
5. le pot de confiture
6. le fond
7. les feuilles
8. finition de l'ensemble, et rectifications à cause du mode HAM.

Esquisse de la tasse au crayon

D'abord, avant de faire des esquisses, j'ai pensé le sujet dans ma tête, et quand je l'ai bien senti, j'ai commencé à rechercher une tasse qui correspondait à ce que je voulais. L'esquisse a été faite au crayon sur un petit bout de papier qui traînait à côté de l'amiga (voir croquis n.1).

Je sais il y en a qui commencent à sourire: on aurait pu le faire directos avec DigiPaint3.0 mais, d'une part, la tasse devait être mise à l'atelier pour l'éclairage, et il fallait transbahuter le A2000. Je ne vous raconte pas! D'autre part, quand j'ai une idée en tête, il faut que le croquis se fasse vite, que je "saisisse" le sujet, et malheureusement l'Amiga pour ça est plus lent. C'est la seule intervention hors Amiga, tout le reste se faisant avec. Le but du croquis a été de visualiser les proportions et les ombres sur la tasse.



Report de l'esquisse de la tasse dans DigiPaint3.0

On démarre l'Amiga, et DigiPaint. Une fois qu'on est dans l'écran, on peut commencer l'esquisse de base (résultat photo2). Pour réaliser cette esquisse, j'ai pris BrushShape =point et BrushSize=point, l'outil Ellipse, Fill, couleur 10-11-10 (R=10,G=11,B=10). Le bloc Transparence a le curseur interne en haut 80% d'opacité, le curseur contour a 20 % opacité, et la barre horizontale est mise tout en haut. En traçant cette ellipse, on obtient l'ellipse dégradée en haut à droite. Dimensions de l'ellipse 33x7 pixels. Cliquer sur Undo si le résultat n'est pas satisfaisant, changer le paramètre voulu et cliquer sur Repeat.

- Ensuite le cercle a été pris avec les ciseaux et reporté de telle facon qu'on ait, l'une au dessus de l'autre, 2 ellipses grises superposées avec un espace entre elles équivalent à un cercle (fig. n°2).

- Puis la couleur a été fixée à 0-0-0 (rgb), curseurs du bloc Transparence remis tout en haut (opacité maximale). Avec l'outil polygone/Ligne brisée/Fill j'ai suivi scrupuleusement le contour des cercles comme sur la fig.3. Puis retour à la Transparence, barre verticale tout à gauche dans le bloc Transparence, curseur gauche en haut, curseur droit en bas. On change la

couleur en 8-9-11 (rgb), et on fait repeat. (Fig.4)

Arrivé à ce niveau, nous allons utiliser 2 lois bien connus en peinture:

la loi du contraste de Clair/Obscur et celle du contraste du Couleur.

Le Contraste de Clair/Obscur

La lumière et les ombres que nous voyons, au niveau de leur voisinages, engendrent un phénomène qu'on appelle le contraste du Clair/Obscur et qui semble lié aux caractéristiques de l'oeil humain. Quand une surface est plus claire ou plus lumineuse que sa voisine, qui est plus sombre, il y a au niveau de la frontière qui délimite ces 2 zones, une zone intermédiaire, un peu comme la zone grise dans le DomPub, qui du côté le plus clair est encore plus clair ou lumineux, et plus sombre du côté le plus sombre. C'est un peu l'histoire du blanc qui est plus blanc de Coluche, mais avec sa contrepartie, le plus sombre que sombre. Ce qui est représenté par le schéma n°1. Ce phénomène est le plus intense à la frontière des 2 surfaces, et s'estompe au fur et à mesure qu'on s'éloigne de cette zone. Si la lumière est très forte, ce sera très visible: en lumière normale, cela correspond à un niveau de décalage sur l'échelle des 16 niveaux RGB.

Par exemple, pour la tasse, il y a une zone blanche bleutée à gauche et une bande bleu-violet à droite, et comme la surface est courbe, ce contraste est "étalé": vous avez à la rencontre des 2 zones une bande bleu-violet plus sombre qui résulte de ce contraste. De même le bord gauche de la tasse qui est contre le dessus de table marron: dans ce cas, j'ai mis un rectangle de marron plus sombre en dégradé à la frontière, et un trait blanc sur le bord vertical de la tasse, l'un à côté de l'autre.

Le Contraste de Couleur

Il intervient lorsque 2 couleurs différentes sont juxtaposées, et se passe comme précédemment au niveau de la ligne de séparation des couleurs. Appelons pour plus de commodité couleur n°1 la couleur de la surface 1 et couleur n°2 la couleur de la surface 2. La surface 1 reflètera de son côté, la couleur complémentaire de la surface 2, et vice-versa. Dans le schéma n°2, j'ai pris une surface jaune d'or et une surface rouge. D'après cette règle, la surface jaune, sur sa frontière aura une légère teinte verte, car le vert est le complémentaire de la surface rouge, la voisine; laquelle aura une teinte rouge-violet sur la frontière située de son côté, car le violet est le complémentaire du jaune.

Prenons le cas de l'anse de la tasse, que nous allons traiter plus loin: elle est vue en contre-jour, c'est à dire qu'elle est entièrement ombrée, sauf que sur le dessus, vous avez une fine surface de lumière, et à l'intérieur une zone de lumière plus importante. L'ombre est en couleur bleu-violet moyen et les zones de lumières sont vues en "blanc". D'après le contraste de couleur, ce "blanc" doit être teinté avec la complémentaire du bleu-violet, c'est-à-dire, un jaune-orange. Il suffit de faire une teinte en "blanc-jaune d'or" très faiblement teinté. Il y a aussi dans ce cas le contraste de clair/Obscur: dans les parties ombrées, renforcer avec des traits de bleu-violet plus sombre.

Tout ceci est très léger, mais peut être modulé au niveau du logiciel et donne ce sentiment de la réalité, d'illusion de la 3D, que nous allons appliquer.

Ceci dit, revenons à notre sujet.

Au milieu de la tasse comme en Fig.5, nous allons mettre un rectangle plein avec la couleur 8-8-11, barre verticale au milieu pour la transparence, curseur de droite au maxi, de gauche au mini. Vous devez avoir la fig.5. Puis on trace le rebord de la tasse avec la couleur blanc, barre horizontale en haut pour la Transparence, les 2 curseurs au milieu, puis outil Ellipse, on trace l'éllipse du rebord, attention à bien centrer, sinon Undo, recommencer et Repeat.

Intérieur de la tasse

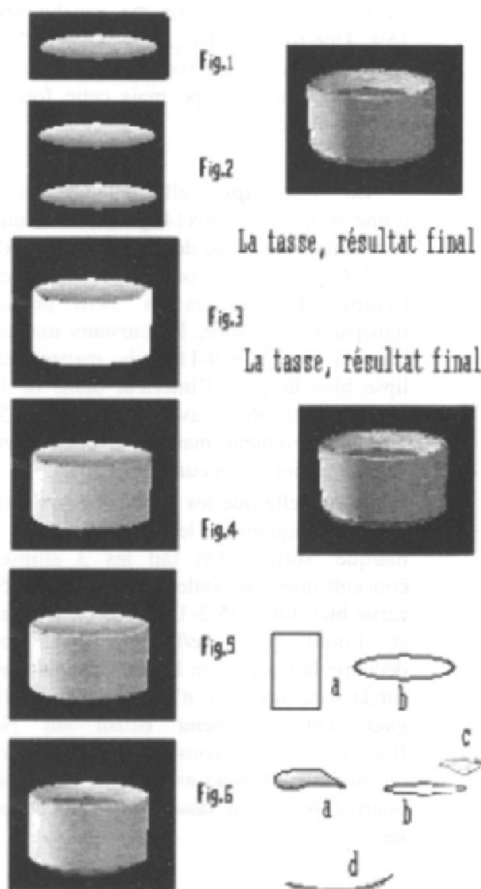
Nous allons faire l'ombre intérieure, et pour cela on va se servir de Polygone, ligne brisée, Fill la couleur 8-9-11, pour l'ombre, comme indiqué dans la fig.6, en suivant bien les contours (tracez en couleur orange, vous verrez mieux). Transparence avec le HotShot dans le coin gauche en haut, curseur droit à 70%, le gauche presque en bas (détail a).

Pour faire le chocolat ou le café, comme vous voudrez, tracer une ellipse /Fill avec les mêmes réglages en transparence, cela donnera de la transparence à votre liquide, et renforcera l'impression de profondeur.+

Dimension de l'ellipse: 23x3 pixels couleur 6-2-0 si chocolat (détail "b").

Ensuite, nous allons poser une lumière sur le rebord intérieur droit de la tasse, entre le rebord extérieur et le chocolat: Mettre HotShot au milieu sur la droite, curseur droit à 70% et celui de gauche à 20%. Couleur: blanc. Là, vous utilisez le contraste clair/obscur (détail "c").

Pour faire le dessous de la tasse, je l'ai dessiné avec précaution directement, en prenant garde de bien suivre le contour extérieur de la tasse, et de faire un petit cercle centré. Avec Polygon/Fill, la couleur 8-9-11 (détail "d").



La tasse, résultat final

La tasse, résultat final

Le Contraste Clair/Obscur

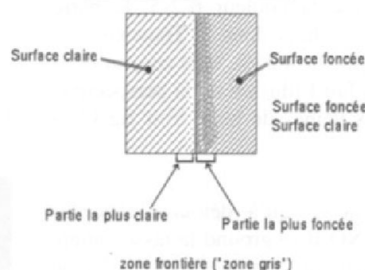


Schéma n°1

Le Contraste de Couleur

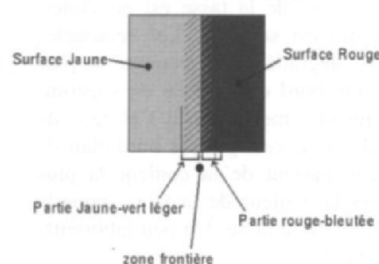


Schéma n°2

L'anse: il faut la dessiner à la main avec Polygon/Fill, couleur 8-9-11, la barre verticale du bloc Transparence à droite, curseur droit maxi, curseur gauche 10-15%. Une fois ceci fait, il faut créer à l'intérieur de l'anse une zone de lumière suivant le même principe mais cette fois-ci avec du blanc (fig.7).

La soucoupe: elle est constituée d'une ellipse de 56x14 pixels et d'une bande intérieure faite de 3 ellipses de 34x8 à 32x6 pixels. On commence par tracer l'ellipse d'en-dessous en 34x8 pixels, transparence annulée, les curseurs tout en haut, la couleur 8-9-11. Puis, mettre l'ellipse blanche pour l'intérieur blanc de la soucoupe, en 56x14 avec une couleur 15-14-15, légèrement mauve, le hotshot en haut au milieu et les curseurs à 90%.

Je rappelle que les coordonnées s'affichent en cliquant sur le rectangle où il y a marqué Normal. On fait les 3 ellipses concentriques en couleur bleue (9-11-15) cerné bleu foncé (5-5-14). Avec le ciseaux et l'outil polygone/Ligne Brisée on découpe la tasse et on la met délicatement sur la soucoupe. Ah, n'oubliez pas de cliquer dans le menu Brush sur No BackGround, cela vous évitera d'emporter un morceau du fond avec la tasse et vous pourrez mettre la tasse sur la soucoupe sans coup férir.

La table

La table a été faite suivant les mêmes principes: j'ai d'abord tracé des points avec l'outil FreeHand en marron, puis avec l'outil "Polygone/Ligne Brisée", j'ai découpé l'espace de la table autour de la tasse, et avec la couleur 6-2-5, la barre horizontale en haut dans la Transparence, le curseur gauche à 25%, et le curseur droit à 90%, j'ai fait l'illusion de la perspective, et celle des veines de bois. Voir fig.10 et fig.11.

Il n'y a eu qu'à détourer avec les ciseaux et NO Background la tasse entière et l'appliquer sur la table. Ensuite, comme expliqué dans le contraste de Clair/Obscur, j'ai appliqué des rectangles dégradés autour de la tasse, pour tenir compte de la luminosité de la tasse: rectangles sombres si la tasse avait un côté clair, réctangles clairs si le côté de la tasse est en violet-bleu (ce qui est sombre). Les rectangles partent en dégradé de la couleur la plus sombre côté bord de la tasse en s'estompant au fur et à mesure qu'il s'éloigne de ce bord de tasse, ceci pour le bord clair de la tasse, et partent de la couleur la plus claire vers la couleur de la table, pour le côté sombre de la tasse. Un peu laborieux, mais c'est ça!

Un petit détail: il peut arriver que, étant en HAM, des pixels noirs apparaissent. C'est consécutif au mode de fonctionnement du HAM: un pixel modifie les 3 autres qui suivent sur la ligne. La plupart du temps, ce n'est qu'un problème de luminosité des pixels: si celle-ci n'est pas "liante" avec ses voisines, c'est-à-dire si l'écart est trop grand, il y a un pixel noir qui apparaît à côté, et les autres pixels sont modifiés en conséquence. Le clair/Obscur, quoi!. Il faut faire attention à maintenir ce délicat équilibre de luminosité. Pour cela, lorsque je crée un effet, je regarde si le pixel noir n'apparaît pas, auquel cas, il suffit de diminuer un des curseurs RGB d'un niveau ou de l'augmenter d'un niveau, et celui-ci disparaît. Vilaine bête!! Sinon, il faut ajuster le pixel et ses trois copains, et bonjour la galère, car ils sont dans le genre récalcitrants.

Tout le reste du tableau, c'est-à-dire le pot de confiture, les feuilles blanches, la fenêtre avec le paysage d'hiver ont été faits suivant les mêmes règles, les mêmes outils.

Ce que je voudrais essayer de vous faire toucher du doigt, avec ce bref aperçu sur la genèse d'une image ce sont les possibilités de DigiPaint3.0 et de l'Amiga. En maniant les concepts du contraste clair/Obscur et de couleur, en les appliquant systématiquement pour la construction d'une image, on arrive à faire du "like-3D".

Ce qui m'a intéressé dans cette image? Le côté 3D? oui, bien sûr, aussi le fait de pouvoir traduire une sensation, une atmosphère avec l'Amiga comme un médium, et puis aussi l'interrogation de savoir si enfin avec un ordinateur et des logiciels on peut faire de l'art.

La tasse, avec l'anse



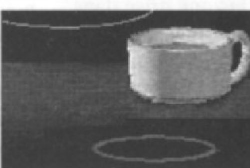
Fig.7

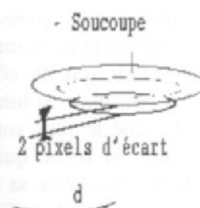


Fig.8



Fig.9





De l'art en dehors du simple gadget sans lendemain, et la réponse semble être OUI.

Attendons avec impatience les 16 millions de couleurs, DigiPaint 24 bits, alors là, il y aura de la création.

"Impossible n'est pas français", certes, mais surtout "Impossible n'est pas Amiga."

Marcel Duruflé

PS: la confiture était somme toute excellente.



Tasse avec le dessus de table. **Fig.11**

ANT

AMIGA NEWS-TECH

En mars 1991 est née cette nouvelle revue, disponible uniquement sur abonnement, Commodore Revue ayant décidé de publier séparément le cahier technique qui portait ce nom.

Voici donc la première revue technique française consacrée à l'Amiga.

J'ai en main les 4 premiers numéros, de mars à juin 1991.

C omposition

La revue comporte des articles sur tout ce qui peut intéresser un programmeur sur Amiga:

- outils existants (compilateur GFA, compilateur DICE ...)
- listings de programmes dans différents langages, illustrant des techniques de programmation, et fournissant à l'occasion des utilitaires comme un SuperShell ou un mini-PowerWindows
- bibliothèques
- système

Tout ceci organisé dans des rubriques permanentes qui s'appellent Langages, ExecBase, ToolBox, DemoMaker, Utilitaire, SUB.WAY, Hardware, Requester (<c'est le courrier des lecteurs).

Il y a même de temps en temps la traduction d'articles de CATS (Commodore Amiga Technical Support) sur les conventions et les règles de bonne pratique en programmation.

Tout ceci est de très bon niveau et ne s'adresse pas qu'au programmeur chevronné.

Il est toutefois piquant de constater que dans l'un ou l'autre article, on trouve l'illustration de procédés formellement déconseillés par Commodore.

J'ai trouvé encore plus intére ssant, suite à la publication d'un de ces exemples de pratique non recommandée, de voir que c'est un allemand (et pas n'importe qui, puisqu'il s'agit de Thomas Lan d spurg) qui a protesté dans le courrier des lecteurs. La réponse de la revue fut d'ailleurs parfaitement honnête.

Ceci montre que l'ANT est lue en Allemagne, et que le niveau de la revue est tel que Landspurg ait jugé bon de lui écrire.

L'ANT a effectué dès le numéro de Mars un sondage auprès de ses lecteurs, et en a tenu compte dans la composition des numéros suivants.

L'ANT dispose d'un complément intéressant sous la forme du service 3615 ANT sur minitel. Les responsables des rubriques et les auteurs principaux y tiennent une rubrique à leur nom. Je suis allé y faire un tour, et j'ai eu le plaisir de constater que, dans la bonne tradition de l'Amiga, quand le titulaire de la rubrique est absent, d'autres répondent aux questions.

Comment s'abonner à ANT ?

Bonne question. Selon une logique digne d'un polytechnicien ou d'un énarque, le prix de l'abonnement n'est pas mentionné dans la revue, puisque celui qui la lit a dû préalablement s'abonner !

Bon, l'info est disponible sur 3615 ANT, la voici:

5 numéros: 150 F.

Avec la disquette comportant les listings : 300 F.

11 numéros : 300 F.

Avec la disquette : 600 F.

Si le prix de l'abonnement avec disquette vous semble dissuasif, pensez au fait qu'il n'y a rien de tel pour vraiment comprendre un programme que de le taper soi-même.

D'après l'article donnant le dépouillement de ce sondage en Mai, il devait y avoir à cette époque environ 3000 abonnés.

On peut se poser la question: pourquoi une distribution par abonnement et pas une diffusion en kioske ?

La réponse...

Une revue comme Amiga News, AmigaWorld, Amiga Revue ou ANT tire une bonne partie de sa valeur de l'accumulation d'informations qu'elle représente au cours du temps. Ceci est encore plus vrai dans le cas d'une revue spécifiquement technique. Quel que soit le domaine concerné, il m'arrive régulièrement de feuilleter la collection de la revue pour y retrouver quelque chose que je n'ai peut-être même pas lu à l'époque, sur un sujet qui m'intéresse maintenant.

Par ailleurs, la diffusion en kioske coûte aux éditeurs de la revue à peu près la moitié de son prix ! L'abonnement est la meilleure forme de soutien à une revue.

Conclusion.

L'ANT répond à un besoin réel, et semble bien équipée pour les satisfaire. Nous lui souhaitons le plus grand succès.

(Abonnements: Amiga VPC, 16 Quai Jean-Baptiste Clément, 94140 Alfortville).

Pierre Ardichvili





CREER UNE APPLICATION EN GFABASIC
Chapitre 5

Il fait chaud et bon. La mer est splendide et je lis une revue dissidente consacrée aux manettes de jeux quand arrive le drame. Oups, qui a osé écrire un programme de chargement d'image I.F.F. aussi épouvantable avec un appel direct à la mémoire perpétuelle R.O.M? Comment réussir de belles démos si le codage est aussi catastrophique? Voici donc la procédure utilisée dans notre application boursière sur Amiga. C'est tout de même plus simple. Auparavant, nous allons continuer les explications de l'avant-dernière étape précédant la fin de l'avant-projet.

Avant toute chose je remercie les nouveaux et nouvelles venus sur les disquettes Annabella. Ces disquettes sont entièrement en français (même le WorkBench) et ont pour objectif la compréhension de GFA à travers son aspect basic puis C de façon à passer facilement à DEVPAC. L'élite peut alors participer au concours CRACKER en cherchant les 5 protections d'Annabella. Enfin, je tiens à ce que la série reste à un prix tellement modique que les frais de mise à disposition sont voisins du coût de diffusion. Le bénéfice réalisé permet de soutenir des programmes de qualité destinés au domaine gris Francophone.

Bien. Nous avons commencé la définition de l'avant-projet de solution qui comprend l'élaboration des solutions (IV) et l'évaluation des divers protocoles possibles (V). Lors de l'élaboration des solutions (IV) nous avons vu le cadre de la solution (A) avec les objectifs (1), les contraintes (2) puis les divers niveaux de solutions (3). Nous poursuivons avec la construction de l'avant-projet (B).

Pour ceux qui ont lu trop vite, voici le résumé du paragraphe précédant: IV-B

B-LA CONSTRUCTION DE L'AVANT-PROJET

La construction est assez simple: on essaie une première approche de la solution puis on étudie les moyens à utiliser. Sur une démo, la première approche est souvent réalisée séquence par séquence. C'est ce qui en explique l'aspect parfois hétéroclite: certains se souviennent peut-être de ma démo sur ordinateur D.A.I. intitulée Champs de mines où le joueur avait droit à de nombreux aspects de la machine. Dans notre application boursière, la démarche est globale. c'est ce qui permet de garder une certaine homogénéité.

1 / l'approche de la solution

Cette approche se conçoit alors comme un polar où le développeur joue le rôle de Sherlock Holmes. Tout d'abord, je trouve le canevas de l'intrigue. C'est l'analyse du type de la solution. Puis j'en précise le rôle des divers protagonistes. C'est la définition de la solution.

a / l'analyse du type de la solution

Rien de tel que l'exemple pour aider à la compréhension. Mes biens chères soeurs, voici venu le temps des rires et des chants, dans l'île aux enfants où c'est tous les jours le printemps. C'est pourtant ce type de situation que l'on voit dans certaines approches de solutions: on n'y comprend plus rien. Pour dépasser le stade confidentiel, vos logiciels et vos démonstrations se devront d'être cohérents et vraiment spectaculaires ou drôles. Ils devront également être faciles à utiliser. En conclusion, certains vont donc tâter du codage pornographique. C'est vrai que l'intrigue est alors très complexe et nécessite une très grande attention du joueur. Sans contestation possible, Beedrom Olympiade reste le modèle du genre: le maniement de la manette est particulièrement intuitif face à un contexte photographique qu'il est nécessaire de mémoriser très rapidement si l'on veut comprendre les trois aspects de l'action. Le copain qui m'a montré ce jeu en était à sa troisième manette. Fin du sermon.

Je viens de décrire la caricature de se qui se passe quand n'a pas été étudié l'approche de la solution. En fin de compte, cette approche sera délimitée par deux aspects opposés et assez évidents. Ou bien toute action se fait entièrement depuis son début jusqu'à sa conclusion, chaque action se faisant l'une après l'autre. Ou bien chaque action est regroupée avec celles du même niveau de traitement.

* le traitement par lots

Les actions doivent alors être assez homogènes. Dans le logiciel boursier, c'est la saisie de toutes les valeurs puis la modification dans le portefeuille puis la mise en alerte sur les valeurs intéressantes. Dans ce type de solution, chaque traitement unitaire doit être très répétitif et le nombre de saisies très important. L'excès en est la centralisation.



* le traitement unitaire immédiat

C'est celui qui a la préférence de plus en plus de pro. Il se justifie par le traitement complet de chaque action. Le temps de réponse doit être très court. Les actions ne sont pas homogènes et tendent même souvent à la complexité. Le développeur aura ainsi la très grande joie de rendre simple une organisation auparavant très lourde. Dans notre logiciel boursier, toutes les applications du même genre sont regroupées par thèmes. Cela correspond à un codage avec des procédures très modulaires.

En entreprise, on oscille entre les deux types de traitements. C'est l'aspect de plus en plus fréquent du poste de travail quasi indépendant. Tout se fait sur un micro-ordinateur et, en fin de session, un résumé de toutes les informations est envoyé au central. L'ordinateur central réalisera ensuite une synthèse de chacun de ses micro-ordinateurs.

Le canevas est trouvé. Vive la répartition des rôles

b/la définition de la solution

On vient de définir dans son principe toutes les modalités d'utilisation de notre ordinateur et de notre logiciel. Maintenant, on va affiner sans toutefois tomber dans le travers d'une solution détaillée. Encore une fois, il ne s'agit pour l'instant que de l'esquisse.

On précise ici les points essentiels :

- Les entrées prévues. C'est le genre d'informations que l'on va recevoir au départ. Pour nous, c'est la date, les marchés boursiers et

les cotes de chaque valeur boursière.

- Les fonctions ou les tâches automatisées. C'est la raison d'être du logiciel, de la démo ou tout simplement de l'utilitaire. Pour nous, c'est le calcul de la mise en évidence des valeurs à acheter ou à vendre.

- Les sorties ou résultats envisagés. Ce point est intimement lié au précédant. La sortie se fera sur écran, sur imprimante ou sur disquette.

- Les informations stockées. Ce point est très important. Il est très difficile de faire la part entre les informations redondantes que l'on stocke pour s'éviter de longs calculs à chaque nouvelle consultation et les informations qui sont proprement inutiles. (Voir l'exemple de l'ordre boursier dans AmigaNews N° 37).

Les frontières du logiciel boursier sont enfin tracées et on peut étudier rapidement les moyens à utiliser. The hard and soft. Le dur et le mou. Le matériel et les logiciels.

2/L'étude des moyens à utiliser

a / le matériel

Au départ, il y a un Amiga 500. Mais il faut penser aux configurations A2000, A2500, voire A3000. La mémoire peut être de 512 KiloOctets à 9 mégaOctets. Il peut y avoir des cartes accélératrices...

L'idéal est de pouvoir concevoir notre application pour un fonctionnement parfait avec un A500 tout nu. En réalité, une évaluation à ce niveau d'étude nous montre que l'on devra presque impérativement utiliser au moins une extension de la mémoire RAM à 1 mégaOctet si l'on veut jouer dans de bonnes conditions.

b / les logiciels et progiciels

C'est ici le fourre-tout. Certains esprits naïfs voudraient croire que l'on ne sait pas encore de quelle manière sera codée notre propre application. J'espère que vous savez tous maintenant qu'elle utilise le progiciel GFABasic 3.5 puis le compilateur GFA 3.52. et enfin une optimisation en assembleur DEVPAC 2.47

Il faudra tout de même penser à la possibilité d'avoir affaire aux différentes versions 1.2, 1.3 et 2.0 du WorkBench. De même, l'écran pourra éventuellement n'être qu'au format américain de 200 lignes au lieu de 256.

c / le personnel

En entreprise on ajoute cette rubrique. On distingue le personnel d'étude (nous), le personnel d'exploitation (la saisie) et les utilisateurs. Cela amène parfois des contraintes supplémentaires.

La suite avec l'évaluation des solutions au prochain numéro.

GFA, j'ai la solution

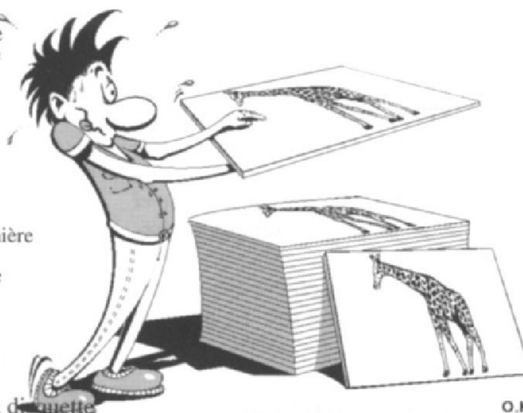
Comme d'habitude, voici la réponse à un problème particulier du GFA. Cette fois-ci, il s'agit de la sortie sur imprimante. En France, on a pu voir publier de nombreuses inepties allant même jusqu'au conseil d'utilisation de tel ou tel utilitaire spécifique. Etait-ce de la mauvaise foi commerciale, ou tout simplement une mauvaise lecture des deux manuels français, mais la solution est on ne peut plus simple.

- Je voudrais imprimer une partie de l'image de l'écran mais je ne connais pas la marche à suivre. Frédérique de Montluçon.

- Rien de plus simple. Il suffit de définir les paramètres demandés par HARDCOPY. Il faut se positionner sur le bon écran avec viewport% puis sur la bonne fenêtre avec rastport%. Il reste enfin à connaître la palette de couleurs de notre dessin et le mode de représentation grand ou petit ou interlacé... de l'écran. C'est tout. Le reste ne sert qu'à définir la taille et la position de l'image sur l'écran, puis la dimension finale sur la feuille d'impression. Spécial% sert à définir le mode de prise en compte de l'imprimante et dépasse le cadre de cette rubrique (plus d'explication sur les disquettes Annabella). De plus, ce seront les paramètres écrits avec preferences qui seront utilisés sauf si tu veux réaliser une programmation spécifique.

```
'**********************************************************
'* C H A R G E M E N T   D' U N E   I M A G E   I . F . F .   *
'*                                                        *
'* CONCEPTION            Pierre Philippe LAUNAY           *
'*   ILLUSTRATION        Catherine LARDY                  *
'* CODAGE SUR AMIGA      03 juillet 1991                  *
'**********************************************************
'------------------------------------------------------------
'LE CODAGE:Une seule instruction
'------------------------------------------------------------
programme           ! En basic C, c'est l'instruction Main()
'------------------------------------------------------------
'LES PROCEDURES:Toujours en fin de codage
'------------------------------------------------------------
PROCEDURE programme          ! Le ruisseau devient rivière
  ON BREAK GOSUB flash       ! Pas de break
  lit.idcmpflag              ! Mise en route
  lit.image                  ! Notre logo
  REPEAT                     ! Répète
  UNTIL MOUSEK               ! Jusqu'à ce la bobinette
  CLOSEW #0                  ! Fermeture de la fenêtre 0
  CLOSES 1                   ! Fermeture de l'écran 1
  END                        ! Fin lors de la mise au point
RETURN
PROCEDURE lit.idcmpflag      ! IDCMP et FLAG
  idcmp%=ADD(&H4,&H8)        ! RefresheWindow,MousseButtons
  flag%=ADD(ADD(&H2,&H800),&H1000)
  'WindowDrag,BorderLess,Activate
RETURN
PROCEDURE lit.image          ! Notre logo: les giraffidés
'------------------------------------------------------------
  'Ouverture du fichier image
  'Réservation mémoire
  'Test sur la nature ILBM
  'Lecture des chunks
  'Fermeture du fichier image
  'Libération de la mémoire prise
'------------------------------------------------------------
  'DISPLAY OFF               ! Déconnection de la sortie écran
  LOCAL structure%,pointeur%,palette%,couleur%
  LOCAL forme$,bmhd!,cmap!,body!
'------------------------------------------------------------
  OPEN "i",#0,"df0:Image/Catherine.LPP"  ! The lovely best woman
'------------------------------------------------------------
  DIM couche%(8)             ! Création d'une liste à 8 éléments
  structure%=AllocMem(360,65537)    ! Réservation de 360 octets
  IF structure%=0            ! Si ça plante
    DISPLAY ON               !  Reconnecte l'écran
    ERROR 103                !  Message "Mémoire insuffisante"
    SYSTEM                   !  Bloup. La fin normale
  ENDIF                      ! Fin du bloc IF ENDIF
  pointeur%=structure%       ! Position du début de lecture
  palette%=ADD(structure%,120)       ! Sous structure des couleurs
  couleur%=ADD(structure%,240)       ! Sous structure des couleurs
'------------------------------------------------------------
  BGET #0,pointeur%,12       ! Lit 12 octets à partir de pointeur%
  forme$=MKL$({ADD(pointeur%,8)})    ! Lecture des lettres ILBM
  'Mais si ce n'est pas vraiment du ILBM
  IF MKL$({ADD(pointeur%,8)})<>"ILBM"
    DISPLAY ON               !  Ecran visible
    ERROR 70                 !  Erreur de type ILBM
    SYSTEM                   !  Bouloup
  ENDIF                      ! Fin du test
'------------------------------------------------------------
  CLR bmhd!,cmap!,body!      ! Mise à zéro initiale des chunks
  WHILE NOT (bmhd! AND cmap! AND body!)   ! Tant que...
    lit_chunk                !  Sélection de la bonne procédure
  WEND                       ! Continu sur WHILE
'------------------------------------------------------------
  CLOSE #0                   ! Fermeture du canal Numéro 0
'------------------------------------------------------------
  REPEAT                     ! Répète la boucle REPEAT UNTIL
    libre%=FreeMem(structure%,360)   !  Libère la mémoire
  UNTIL libre%<>0            ! Tant que libre% est occupée
  ERASE couche%()            ! Suppression du tableau
RETURN
PROCEDURE lit_chunk          ! ...Lecture des chunks
'------------------------------------------------------------
  'Une image est constituée de plusieurs parties appelées CHUNK.
  ' Ces chunks débutent par 4 lettres puis suit la longueur du chunk.
'------------------------------------------------------------
  BGET #0,pointeur%,8        ! Lit 8 octets à partir de pointeur%
  longueur%={ADD(pointeur%,4)}       ! Longueur du chunk
  SELECT MKL$({pointeur%})           ! Sélection du chunk lu
  CASE "BMHD"                ! Cas où c'est le chunk des dimensions
    lit_bmhd                 !  Lecture des dimensions
  CASE "CMAP"                ! Cas où c'est le chunk des couleurs
    lit_cmap                 ! Lecture de la palette des couleurs
  CASE "CAMG"                ! Cas où c'est le chunk spécial Amiga
    lit_camg                 ! Edition spéciale
  CASE "BODY"                ! Cas où c'est le chunk de l'image
    lit_body                 ! Lecture de l'image
  DEFAULT                    ! Cas du chunk de la 5ème dimension
    RELSEEK #0,SUB(longueur%,ODD(longueur%))  ! Twilling zone
```

```
PROCEDURE imprime                            ! Impression de la zone
TITLEW #1,"Vite, un café."                   ! Titre fenêtre
viewport%=ADD(SCREEN(1),44)                  ! Pointage sur l'écran
rastport%=ADD(SCREEN(1),84)                  ! Pointage sur la fenêtre
color_map%=LPEEK(viewport%+4)                ! Pointage sur la palette
mode%=PEEK(ADD(viewport%,32))                ! Mode de l'écran
posx%=0                                      ! Bord gauche
posy%=10                                     ! Bord supérieur
largeur%=639                                 ! Bord droit
hauteur%=230                                 ! Bord inférieur
colonne%=48                                  ! Sur la feuille
ligne%=51                                    ! Sur le papier
spécial%=&x00000011                          ! Par exemple
OPEN "O",#0,"PAR:"                           ! Impression Autre manière
PRINT #0,CHR$(7);CHR$(7)                     ! BIP BIP
CLOSE #0                                     ! Fermeture imprimante
HARDCOPY rastport%,color_map%,mode%,posx%,
    posy%,largeur%, hauteur%,colonne%,ligne%,spÉcial%
TITLEW #1,titrefenÊtre$                      ! Votre titre de fenêtre
RETURN
```



N'oubliez pas de m'envoyer le codage défectueux, sur la disquette que je vous retournerai en réponse, si vous souhaitez une solution personnalisée.

Et voici l'instant toujours aussi émouvant et de plus en plus célèbre puisque je vais lancer l'interpréteur GFA. CLIC-CLIC.

Le mois dernier ça déménageait et cette fois-ci c'est le flash du grand voyage. Nous allons charger n'importe quelle image grâce à cette routine fortement remaniée de la disquette GFA d'origine. Et puis je dois vous préciser que tous les dessins de cet article ne sont pas de Catherine comme d'habitude mais d'un autre artiste de talent, Olivier Maillard. Quant à la disquette Annabella du mois, vous y trouverez les sources d'un visionneur très fluide des images I.F.F. Pour les francophobes, il s'agit d'un Slide Show.

Pour écrire très proprement en GFA, je rappelle qu'il faut écrire en français, mettre un maximum de commentaires synthétiques, éviter toutes les abréviations et faire des copies très régulières de notre travail sur plusieurs disquettes. Il faut bien évidemment utiliser le plus du GFA (et du basic C dans une moindre mesure), la programmation modulaire.

Bien. Passons au bout de code GFA. Ce mois-ci, je n'ai pas placé les 3 bogues habituels d'exercices car le codage présenté est trop important pour risquer une erreur de logique et pour être coupée en deux parties comme dans certaines revues peu respectueuses de leurs lecteurs. La disquette Annabella du mois comporte bien sûr toujours les 5 exercices pro et les 6 programmes d'exemples et d'explications.

Vous constaterez l'emploi très fréquent des farfadets WORDS& et LONG%. En effet, le microprocesseur 68000 travaille plus vite sur les farfadets WORDS& mais utilise aussi très souvent une logique de farfadets LONG%. Sous l'interpréteur, c'est le BYTE| qui va le plus vite mais avec le compilateur, c'est donc le WORD&.

A propos d'interpréteur, je peux maintenant vous annoncer que la version française va passer directement de la 3.042 à la 3.5. Les grandes nouveautés seront les fonctions de calculs matriciels (inversion de matrice, calcul de déterminants, résolution d'équations,...). La grande classe. Et le déclassement définitif du Pascal. En ce moment de farniente estival, Micro Application continue à mettre au point ce produit en langue française pour nous offrir dans quelques mois un logiciel qui devancera définitivement la version Atari et bien sûr tous les autres Basics interprétés ou C existants sur Amiga. En fait le basic C ne conserve plus que le léger avantage de la gestion des interruptions.

```
  ENDSELECT                                ! Fin des sélections
RETURN
PROCEDURE lit_bmhd                         ! ...Lecture des dimensions
  '----------------------------------------------------------------
  'Lecture de longueur% octet s sur le canal 0
  'Saisie des dimensions
  'Test sur le mode spécial
  'Test sur l'existence ou non d'une fenêtre pour l'image
  '----------------------------------------------------------------
  bmhd!=TRUE                               ! Astuce pour dire "Vue !"
  BGET #0,pointeur%,longueur%              ! Lecture d'octets
  largeur&=CARD{pointeur%}                 !
  colonne&=SHR(largeur&,3)                 !
  hauteur&=MIN(CARD{ADD(pointeur%,2)},255) ! Image
  Épaisseur&=BYTE{ADD(pointeur%,8)}        ! /
  compression&=BYTE{ADD(pointeur%,10)}     !/
  Écran.largeur&=CARD{ADD(pointeur%,16)}   !
  Écran.hauteur&=CARD{ADD(pointeur%,18)}   ! Ecran
  Écran.colonne&=SHR(Écran.largeur&,3)     ! /
  nombre.couleur&=BSET(0,Épaisseur&)       !/
  '----------------------------------------------------------------
  IF camg!                                 ! Si on a lu le chunk spécial Amiga
    mode%=camg%                            ! Changement du mode écran
  ELSE                                     ! Sinon
    CLR mode%                              ! Mise à zéro du mode
    IF Écran.largeur&>320                  ! Et si très large
      mode%=OR(mode%,&H8000)               ! Changement de mode
    ENDIF                                  ! Fin du test de largeur
    IF Écran.hauteur&>256                  ! Et si très haut
      mode%=OR(mode%,4)                    ! Changement de mode
    ENDIF                                  ! Fin du test de hauteur
  ENDIF                                    ! Fin du test de spécial
  '----------------------------------------------------------------
  IF WINDOW(0)=0                           ! S'il n'y a pas de fenêtre
    met_titre(mode%)                       ! Mets les titres
  ENDIF                                    ! Fin du test d'existence
RETURN
PROCEDURE met_titre(VAR mode%)             ! ...Ouvre écran et fenêtre
  '----------------------------------------------------------------
  'Ouverture et titrage de l'écran qu'on nommera Numéro 1
  'Ouverture et titrage de la fenêtre qu'on nommera Numéro 0
  '-Ouverture de l'écran-------------------------------------------
  OPENS
1,0,0,Écran.largeur&,ADD(Écran.hauteur&,10),Épaisseur&,mode%
  ' DISPLAY OFF                            ! Déconnection pour être plus rapide
  TITLES #1,titreÉcran$                    ! Titrage de l'écran
  '-Ouverture de la fenêtre----------------------------------------
  SETWPEN 7,11                             ! Couleur des lettres
  OPENW #0,0,0,Écran.largeur&,Écran.hauteur&,idcmp%,flag%
  TITLEW #0,titrefenÊtre$                  ! Titrage de la fenêtre
RETURN
PROCEDURE lit_cmap                         ! ...Lecture des couleurs
  '----------------------------------------------------------------
  'Lecture des octets nécessaires sur le fichier Numéro 0
  'Mise en place de la palette
  '----------------------------------------------------------------
  '-Lecture des intensités Rouge Vert Bleu-------------------------
  cmap!=TRUE                               ! On est passé par ici
  BGET #0,palette%,longueur%
  '-Remplissage de la palette--------------------------------------
  FOR nuance%=0 TO PRED(nombre.couleur&)
    teinte%=ADD(palette%,MUL(3,nuance%))   ! Suivant=R+V+B=3
    rouge&=BYTE{teinte%}                   ! Intensité de rouge
    vert&=BYTE{SUCC(teinte%)}              ! De vert
    bleu&=BYTE{ADD(teinte%,2)}             ! De bleu
    couleur2%=ADD(couleur%,SHL(nuance%,1)) ! La flemme
    CARD{couleur2%}=ADD(ADD(vert&,SHL(rouge&,4)),SHR(bleu&,4))
    SETCOLOR nuance%,CARD{couleur2%}       ! Nouveau coloris
  NEXT nuance%                             ! Boucle si nuance%...
RETURN
PROCEDURE lit_camg                         ! ...Format spécial Amiga © ®
  '----------------------------------------------------------------
  'Lecture du format spécial
  'Test d'existence de la fenêtre Numéro 0
  '----------------------------------------------------------------
  camg!=TRUE                               ! On est passé par là...
  BGET #0,pointeur%,longueur%              ! Lecture des octets
  camg%={pointeur%}                        ! Saisie du mode spécial
  '----------------------------------------------------------------
  IF WINDOW(0)=0                           ! Si y a pas de fenêtre
    met_titre(camg%)                       !   met une annonce
  ENDIF                                    ! Et c'est tout
RETURN
PROCEDURE lit_body                         ! ...L'image plan par plan
  '----------------------------------------------------------------
  'Positionnement Plan de bit par plan de bit
  'Test de compression
  'Adaptation de la lecture des pixels selon le test
  '----------------------------------------------------------------
  '-Saisie des positions des plans de bits-------------------------
  body!=TRUE                               ! Il court, il court
  FOR plan.bit&=0 TO PRED(Épaisseur&)
    couche%(plan.bit&)={ADD(SCREEN(1),ADD(192,SHL(plan.bit&,2)))}
  NEXT plan.bit&                           ! Jusqu'à plus faim
```

Nous n'en sommes pas encore là et il va couler beaucoup d'eau sous les ponts avant la nouvelle édition. La 3.5 existante est encore une ßéta version un peu boguée mais est déjà très enthousiasmante. Merci Franck Ostrowoski, ton logiciel devient encore plus fantastique.

Les Disquettes Annabella en GFA, *880 kilo-octets de plaisir :*
- Auto-démarrage avec routines WorkBench 1.3.2 **françaises**,
- Article et codage du mois, réponses personnalisées,
- Nombreux exemples et exercices du débutant au concours cracker,
- Comment passer de GFA à DevPac.

Bon de commande

Serie Annabella, 30 FF par disquette :

1	Etude Préalable	-	Menus
2	L'Existant 1	-	Fichiers sur Disquettes
3	L'Existant 2	-	Structure des Disquettes
4	Avant-Projet 1	-	Tests Conditionnels
5	Avant-Projet 2	-	Images I.F.F.

Question GFA, Envoyez nécessairement une disquette avec une enveloppe timbrée. Je remercie ceux qui ajoutent un chèque de soutien.
Artiodactyl bloc editor, 80 FF par disquette. Un véritable traitement de texte du contenu des disquettes avec des options inconnues sur Amiga mais dont on ne peut plus se passer après les avoir découvertes.
Frais de gestion par envoi, ou bien 10 FF par envoi ou bien une enveloppe timbrée à votre adresse avec le nombre correct de disquettes.
(Annabella francophones: établissez un mandat postal, le port est compris. Suisse 13 FS, Belgique 298 FB, Luxembourg 290 FL, Canada 9.7$)
Pierre Philippe Launay - Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F63000 Clermont-Ferrand

Erratum GFA Chapitre 4

Sacrebleu par Toutatis. Je n'aime pas tellement le basic C mais j'adore les articles de *Batchman*. Peut-être est-ce la congruence de cette Attirance-Répulsion mais grâce à une faille de l'espace temps produit par le dernier codage C de *Batchman*, son programme s'est retrouvé en GFA sur Annabella tandis que le cahier des charges du codage GFA numéro 36 a disparu purement et simplement dans les nimbes du non-être. Le voici:

Dieu c'est lancé pour l'éternité. Auparavant, il ouvrit la fenêtre sans que cela ne se vit et quand le résultat devint évident, il ne restait déja plus beaucoup de temps avant la fin du monde. Il faut faire quelque chose comme manier la souris, le bâton ou le clavier. Mais le fera t-on à temps?

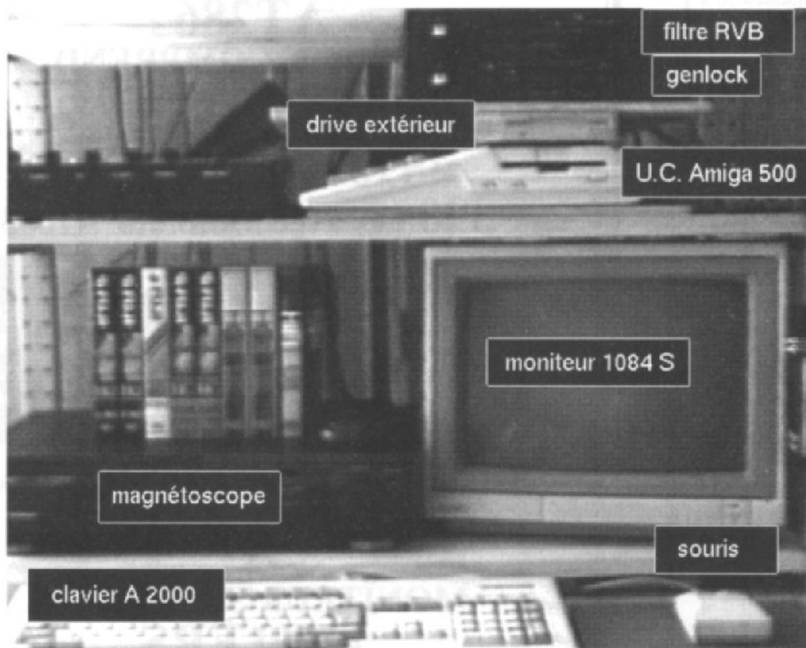
```
'-Test sur la compression-----------------------------------------------
COLOR 9,6                              ! Met une mignonne couleur
IF -compression&                       ! Si l'image est Deluxe Paint
  DISPLAY ON                           ! A enlever pour être plus rapide
  FOR ligne&=0 TO PRED(hauteur&)       ! Lecture des lignes
    TEXT 50,7,"Chargement de votre image:"+
      STR$((PRED(SUB(hauteur&,ligne&))/hauteur&*100),3,0)+" %"
    FOR plan&=0 TO PRED(Epaisseur&)  ! Lecture des plans de bits
      position%=ADD(couche%(plan&),MUL(ligne&,Ecran.colonne&))
      CLR lecture&                     ! Mise à zéro du compteur
      WHILE lecture&<colonne&          ! Jusqu'à la dernière colonne
        BGET #0,pointeur%,1            !   Saisie de l'image
        code&=BYTE{pointeur%}          !   Conservation de l'octet
        SELECT code&                   !   Sélection du code ascii
        CASE 0 TO 127                  !   Non compressé
          BGET #0,ADD(position%,lecture&),SUCC(code&)
          ADD lecture&,SUCC(code&)     !   Continue la lecture
        DEFAULT                        !   Sinon
          BGET #0,pointeur%,1          !     Ne lit qu'un octet
          octet&=BYTE{pointeur%}       !     Cet octet est répété
          FOR pixel&=lecture& TO ADD(lecture&,SUB(257,code&))
            BYTE{ADD(position%,pixel&)}=octet&
          NEXT pixel&     !   Jusqu'au nombre correct de pixel
          ADD lecture&,SUB(257,code&)  !     Continue la lecture
        ENDSELECT                      !   Fin de la sélection
      WEND                             ! Continue sur WHILE
    NEXT plan&                         ! plan&+1 et va sur FOR
  NEXT ligne&                          ! ligne&+1 et va sur FOR
ELSE                                   ! Si l'image est normale
  FOR ligne&=0 TO PRED(hauteur&)       ! De 0 à la hauteur totale
    TEXT 50,7,"Chargement de l'image:"+
      STR$((PRED(SUB(hauteur&,ligne&))/hauteur&*100),3,0)+" %"
    FOR plan&=0 TO PRED(Epaisseur&)  ! Du plan 0 à l'épaisseur
      position%=ADD(couche%(plan&),MUL(Ecran.colonne&,ligne&))
      BGET #0,position%,colonne&       ! Lecture de l'image
    NEXT plan&                         ! Plan& suivant
  NEXT ligne&                          ! Ligne& suivante
ENDIF
TEXT 50,7,SPACE$(30)
RETURN
PROCEDURE flash                        ! Bisou
  ~DisplayBeep(0)                      ! Cette fonction nous vient du basic C
RETURN                                 ! C'est tout
```

Un Clavier séparé pour A500

Je suis un amateur Amiga s'intéressant à la vidéo et possédant un Amiga 500 associé à de multiples périphériques relativement encombrants, disque dur GVP, filtre RVB, genlock, digiview.

A ce propos, je propose quelques astuces qui permettront de travailler sur un A500 dans des conditions sinon identiques à un poste de travail sur A2000, du moins aussi pratiques que possible (voir ci-dessous).

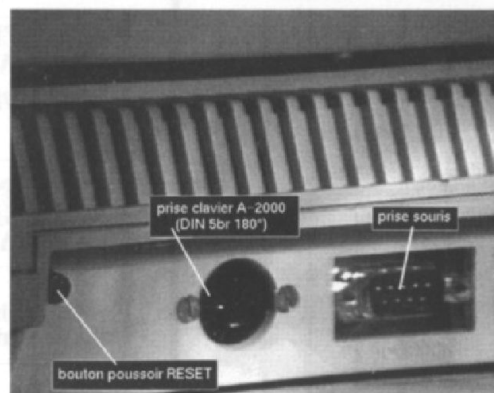
Le problème de l'A500 est l'encombrement du plan du travail, et l'enchevêtrement des câbles de connexions, ce qui oblige à bouger le moins possible l'unité centrale. A plus forte raison lorsqu'un disque dur externe est connecté, et que les composants sont en danger au moindre court-circuit.



Deux solutions

L'astuce est donc de se servir d'un clavier séparé. Nous avons deux possibilités: sortir le clavier du *A500* et le doter d'une rallonge (facile!) et d'un boîtier (nettement plus dur). Pour ma part, j'ai d'abord essayé de faire entrer le clavier dans un boîtier vide de *A2000*. A moins de s'appliquer à faire des découpes dans le plastique du boîtier et sur le métal (ou pire le circuit imprimé) du clavier, on perd notamment les deux leds *POWER* et *DRIVE*. De toute façon, le cordon de l'*A2000* ne comporte que quatre conduc teurs, plus le blindage, alors que le connecteur du clavier du A500 possède huit broches.

Je me suis donc orienté vers une deuxième solution: **l'adaptation d'un clavier A2000 complet**.



Un clavier de 2000 coûte 840 FHT chez *Serel* (Tél 39 13 64 96), celui du *CDTV* est de 690 FTTC mais nous ne l'avons pas testé.

Le Matériel

Voici donc tout d'abord la liste des ingrédients à réunir :

Les composants :

une embase femelle DIN 5 broches à 180°
un bouton poussoir à fermeture
une LED 3mm verte
une LED 3mm rouge
une résistance 500 ohms 1/4 de Watt
30 cm de câble en nappe 8 conducteurs
un connecteur 8 broches
(au pas 2,54 mm de type jumpers)

L'outillage :

un fer à souder pas trop puissant
un pistolet à colle électrique
une perceuse avec des mèches à fer de 3mm à 18mm

A vos fers à souder:

Voici maintenant la marche à suivre. Le connecteur du A500 comporte :

broche 1 : _KBdata
broche 2 : _KBclock
broche 3 : _KBreset
broche 4 : Vcc = +5 Volts
broche 5 : KEY
broche 6 : GROUND = masse
broche 7 : STATUS
broche 8 : IN USE

Sur le A2000, la fiche DIN (5 broches à 180°) est câblée :

broche 1 : data
broche 2 : clock
broche 3 : non utilisée
broche 4 : GROUND = masse
broche 5 : Vcc = +5 Volts

Nous voyons qu'il manque au clavier *A2000* les signaux ***_KBreset***, ***Key***, ***Status*** et ***In Use***. Nous allons y remédier très facilement.

Démonter

Commençons par ouvrir le corps de notre A500. Comme toujours, rappelez-vous que cette opération vous fait perdre le bénéfice de votre garantie. Débranchez le connecteur du clavier en ayant soin de **repérer les broches 1 à 8** sur la carte-mère. Sortez le clavier. Déconnectez puis sortez le lecteur 3"1/2 en n'oubliant pas de bien repérer le sens des connecteurs. Vous pouvez remarquer qu'il existe sous ce lecteur un espace libre important en face arrière et en face droite du boîtier. C'est là que nous allons installer notre fiche *DIN* ainsi que les

leds *POWER* et *DRIVE*, et le bouton *RESET*, puisque ces signaux ne sont plus transportés par le câble du clavier A2000.

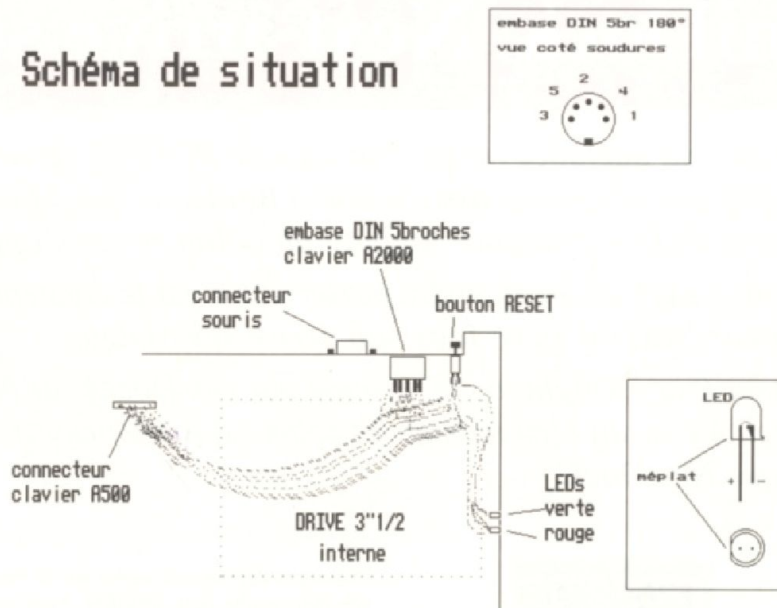
Pour cela, fixez le bouton poussoir dans un endroit peu accessible, par exemple le coin gauche de la face arrière de l'A500.

Puis, entre ce bouton poussoir et la prise joystick 1 , faites un trou de 18 mm de diamètre. Fixez en face de ce trou la prise *DIN 5 broches à 180°* .

Il nous faut maintenant relier les différentes broches à la carte mère. Je vous conseille pour cela d'utiliser un câble en nappe de huit conducteurs et d'une trentaine de centimètres de longueur.

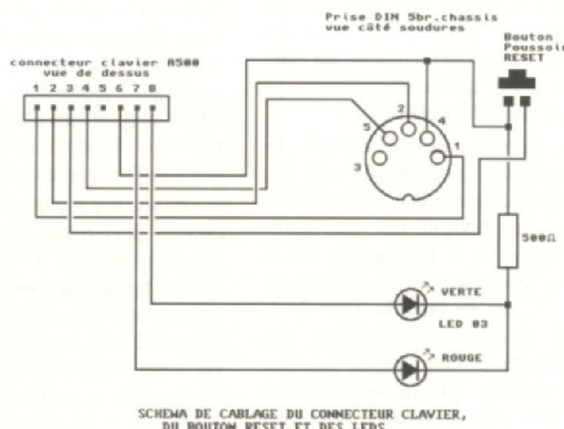
En premier lieu, le souder sur un connecteur 8 broches identique à celui qui équipe le clavier d'origine du A500. Cette précaution permettra de remettre en service le clavier du A500 en cas de besoin.

Ensuite, branchez ce connecteur en position sur la carte mère et après avoir bien repéré les différents signaux présents, reliez les fils *DATA*, *CLOCK*, ***Vcc*** et ***GROUND*** à la fiche *DIN 5 broches*. Reliez une borne du bouton poussoir au fil *RESET*, et la seconde à la broche *GROUND (4)* de la fiche *DIN* située juste à côté.



ter

de



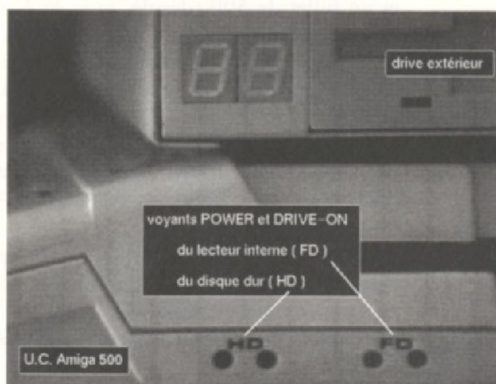
SCHEMA DE CABLAGE DU CONNECTEUR CLAVIER, DU BOUTON RESET ET DES LEDS

Les LEDs

Il nous reste maintenant à installer les voyants leds. Pour cela, percer deux trous de 3 mm sur la face droite de l'Amiga, en dessous de la trappe de la disquette (voir ci-dessous).

Après avoir bien repéré le brochage des diodes - la broche à relier à la masse *GROUND* est en principe la plus courte des deux (voir schéma de situation: signe moins), fixer en position les deux leds rouge et verte à l'aide d'un pistolet à colle.

Souder le fil *STATUS* sur la broche + de la led rouge, et le fil *IN USE* sur celle de la led verte. Souder ensuite ensemble les deux broches restantes des leds, **y connecter la résistance 500 ohms** et relier le tout à la borne *GROUND* du bouton poussoir.



En conclusion

Le montage étant maintenant terminé, vous pouvez refixer et rebrancher le drive interne, et reposi tionner le clavier d'origine en prenant soin de bien isoler son connecteur de tout risque de contact avec la carte mère. Brancher le clavier *A2000* et effectuer les essais des voyants, du bouton *RESET* et les tests clavier avant de refermer définitivement le boîtier de votre *A500.*

L'avantage de fixer les voyants sous la trappe du lecteur est évidemment de pouvoir disposer ensuite le A500 perpendiculairement au plan de travail, avec à l'arrière le disque-dur, sur le côté droit l'ensemble des connecteurs qui deviennent ainsi plus accessibles, et d'installer le deuxième lecteur au dessus du premier en face du plan de travail.

On peut également profiter de cette "opération à coeur ouvert" pour ramener les voyants *POWER* (rouge) et *IN USE* (vert) du disque dur à côté de ceux que nous venons d'installer. La procédure reste la même. Sachez également que si l'impossibilité d'effectuer le *RESET* au clavier par les touches *Control-Commodore-Amiga* vous dérange, vous trouverez le schéma du montage électronique dans *"Introduction à l'Amiga 2000 page F-5 "*. Documentation livré par Commodore avec l'Amiga 2000. Ce montage créant sur l'A2000 un *RESET* à partir du *_KBclock*.

Espérant que mes explications n'ont pas été trop confuses, je souhaite que cette petite bidouille vous permette de profiter en toute quiétude de votre ordinateur favori.

Philippe Castets

L'auteur et la rédaction se dégage de toute responsabilité en cas de détérioration de matériel

AmiDock: Next arrive sur Amiga



*Il y a de cela quelques temps, j'ai reçu de BUGGS, (pour ceux qui ne connaissent pas, c'est une association à Bordeaux qui diffuse et fait des traductions de DomPub pour Amiga), un utilitaire qui s'appelle **AmiDock.***

*Vous avez déjà dû en entendre parler car c'est le concept des **Docks,** sur l'ordinateur **Next** de Steve Jobs, qui arrive sur Amiga.*

L'auteur Gary Knight a été fasciné par ces Docks sur Next et il s'est dit que, sur Amiga, ce serait bien mieux! Et selon lui AmiDock est effectivement moins limitée que NextDock!

L'intérêt

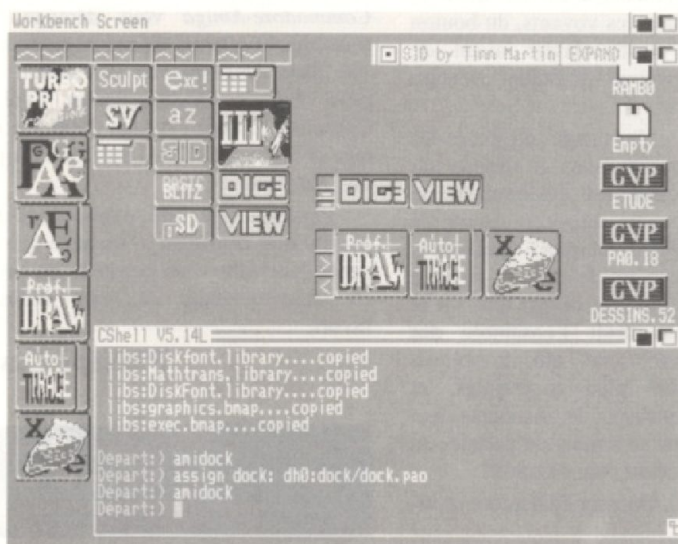
Avant d'aller plus loin, je vais tenter de vous expliquer l'intérêt de *AmiDock*, hormis le fait qu'il transfére sur Amiga un des concepts de *Next*. *AmiDock* ce sont des lignes (verticales ou horizontales) de boutons de n'importe quelle dimension qui s'affichent sur votre Workbench.

A quoi servent ces boutons? Ils représentent soit des programmes, soit des scripts, ou des actions avec *AREXX*. Par exemple, j'ai un bouton qui représente *Professional Page v2.0*. Ce logiciel est au fin fond d'un répertoire sur le disque dur. Il suffit d'indiquer le chemin lors de la création du bouton, et l'image qui représentera ProPage, et à **chaque fois que vous ferez un clic, et un seul**, *PPage* démarrera. De même pour un fichier *script*, ou des *scripts AREXX*.

Ergonomie

Je suis certain que vous voyez l'intérêt de tels boutons, ne serait-ce qu'au point de vue ergonomique, car si vous vous servez de ***Parm*** (qui est excellent) ou ***MyMenu***, vous devez maintenir enfoncé le bouton droit de la souris, aller jusqu'en haut de l'écran, et déplacer la souris sur le menu et son item voulu, puis relâcher. Alors qu'ici, vous n'avez pas besoin de pousser votre souris jusqu'en haut, ni de maintenir enfoncé le bouton de la souris. Il suffit de donner une petite pichette à la souris, la main détendue et de donner un petit clic. De même, si vous devez démarrer en cliquant sur l'icône dans le WorkBench, vous devez cliquer deux fois, et re-cliquer deux fois sur l'icône voulue, dans le meilleur des cas. C'est assez vite astreignant.

Mais, il y a plus fort, et c'est là que les choses deviennent très intéressantes. J'ai dit plus haut, qu'il suffisait d'un seul clic sur un bouton de souris pour démarrer un programme associé avec le bouton. Si vous cliquez 2 fois sur le bouton, si c'est DPaint III, vous aurez 2 DPaints chargés en même temps. Et personnellement, quand j'ai besoin de 3 ou 4 logiciels pour travailler, (*DigiPaint 3.0, Deluxe Paint III*, et *DigiView* et *SID* par exemple), je clique benoîtement sur ces 4 boutons sans me presser, et les quatre programmes sont chargés, sans que j'aie besoin de m'en préoccuper. Et en une seule séquence, la dernière séance comme dit Eddy, avant de commencer du travail. Une seule limite, la taille mémoire de votre Amiga!



Mise en oeuvre

Vous pouvez écrire plusieurs lignes de boutons, mais apparemmment qu'une seule ligne de boutons par dock. Comme vous pouvez le voir sur la photo, il suffit de les mettre côte-à-côte, et vous avez un superbe pavé rétractable à volonté. Pour écrire plusieurs lignes, il faut faire à chaque fois un répertoire ***DOCK:*** différent, mettre des ***brosses IFF*** correspondant aux boutons désirés et un fichier ***dock.config***. Par exemple, j'ai passé dans la startup séquence les lignes suivantes:

c:AmiDock dh0:dock/dock.3D

c:AmiDock dh0:dock/dock.Util

c:AmiDock dh0:dock/dock.Dessin

c:AmiDock dh0:dock/dock.PAO

Et les 4 bandes verticales ici s'affichent l'une après l'autre. Les brosses peuvent être faites selon les désirs de chacun avec *Dpaint* ou *DigiPaint3.0*, par exemple, et stockées dans chaque dock. Voilà grosso-modo les grosses lignes.

Le shareware et Amidock

La version que j'ai eu, la 1.2.4 (sur Fish Disk No.474), m'a tellement épaté que j'ai râclé les fonds de tiroirs pour trouver quelque chose comme 25$ à envoyer à l'auteur. Donc, j'ai mis dans une lettre 10$ et un billet de 50F (désolé, mais le *Frenchie* ne pouvait pas faire autrement), et je le lui ai envoyé, ainsi que quelques suggestions que j'ai faites sur *AmiDock*. La réponse m'est parvenue une dizaine de jours plus tard, par le biais d'un manuel de 24 pages (imprimé avec une laser), et une disquette avec la dernière version, la 1.4.1 du 1 Juin 1991.

Vous devez penser: "Qu'est-ce que cela lui a apporté de le soutenir en envoyant de l'argent, hormis le fait de lui témoigner qu'il était emballé par son soft?"

D'abord, j'ai reçu la dernière version, la 1.4.1 et un manuel.Ce qui est amusant c'est que le manuel correspond à la version 1.2.5, que sur la disquette il y a une doc pour la version 1.3, et qu'il y a aussi un addendum pour la version 1.4 de 11341 octets pour expliquer les plus apportés, et surtout s'excuser de tout ceci. Le manuel de 24 pages est imprimé avec une laser, recto verso, PageStream, Prowrite, Dpaint3. Travail correct. Et là, j'ai appris beaucoup de choses - qui sont imprimées sur le manuel, et ne sont pas mentionnées dans les docs sur la disquette!!.

La première, c'est que les scripts sont acceptés, et exécutés par *AmiDock*.

- Comment modifier, ajouter un bouton. Le tout avec des illustrations et des descriptions détaillées.
- exécute les scripts *AREXX*. Et là, j'en connais quelques-uns qui vont commencer à être intéressés.
- les détails pour le faire fonctionner sur *Amiga 3000*.
- un inventaire détaillé de toutes les commandes, et leurs limites
- un calendrier des apports successifs qui vont être faits sur ce programme.

La version

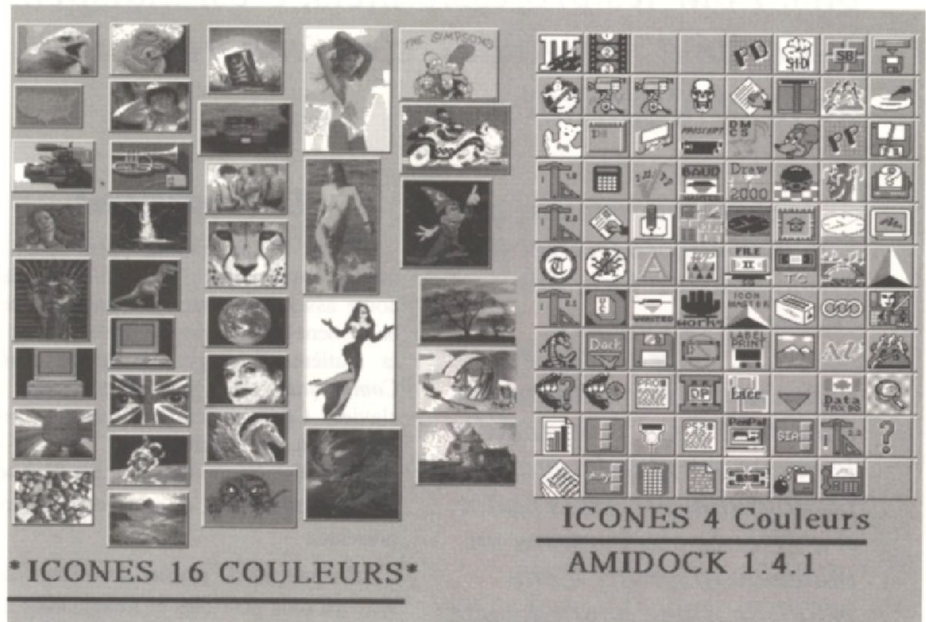
A ce propos, cela m'a permis de remarquer que le manuel étant pour la version 1.2.4 de février 1991, et que j'avais la version programme 1.4.1 de juin 1991, les premières modifications prévues et mentionnées dans le manuel ont bien été implémentées. Ce qui tendrait à prouver que ce qui est mentionné n'est pas seulement de l'esbrouffe à bon marché pour aguicher la clientèle, mais correspond bien à une répartition de la programmation, calculée selon les besoins, et soigneusement étalée dans le temps. Un bon point pour *Gary Knight*. Et si je me réfère aux implémentations prévues, on devrait avoir entre autres un *amidock* multi-lignes multi-colonnes en prochaine version. Un peu comme les gars de *VOLUMM-4D* qui suivent scrupuleusement un cahier des charges pour leur logiciel, et évoluent suivant le désir de leurs clients.

Je ne vais pas tout vous révéler du contenu du Manuel, car le shareware va disparaître comme une peau de chagrin! Néammoins, je peux vous indiquer ce qui a changé dans la version 1.1.4 d'*AmiDock* par rapport à la version 1.2.4. C'est:

- la possibilité de re-ordonner les différents boutons, faire passer le bouton en bout de colonne tout au début, et vice-versa. Cela n'y paraît pas, mais je me souviens m'être tapé une ligne de 6 boutons, et en fin de ligne, je me suis dit: "La Calculatrice, c'est au début..". Il n'y a eu qu'un remède, refaire l'édition complète de la colonne, bouton après bouton. Je ne vous raconte pas. Donc, ceci c'est fini.
- un simple clic de la souris *+CTRL* sur le bouton voulu, et vous redéfinissez le programme à chercher ou script, dans une fenêtre qui s'affiche illico presto. Au lieu d'aller dans les menus déroulants.
- le mode ***Texte*** fonctionne
- plus besoin pour *A3000* d'avoir un requester ***ARp.Library***.
- il fait 32284 octets au lieu de 25584 octets pour la 1.2.4. En le compactant, ça fait encore moins.
- le nombre d'icônes a pris une allure pantagruélique.

Les Icônes

Dans version 1.2.4, est fourni un ensemble d'icônes en petite taille et en plus grand (pour Interlace et Non-Interlace), exactement 27 petites et 33 grosses (comme les huîtres).



Là, le nombre d'icônes s'est considérablement agrandi: il y a en interlace, 84 icônes + 46 extras, en non-interlace, 33 icônes (les petiotes). Plus des icônes Mac: 150 icônes (si vraiment on en a besoin, car..hmmm). Et le meilleur, à se taper la tête contre l'écran, et à se demander si c'est vrai: 35 icônes en 16 couleurs pour WorkBench 2.0. Le tout en dégradé de couleurs, ce sont des digitalisations superbement faites (photos, dessins, peintures, etc..). Il y a une icône qui représente une Ursula Andress style Docteur No avec James Bond,qui sort de l'eau. Dieu! Ca sur l'*Amiga*, et pour travailler!!. Please, S.O.S Commodore, mettez le *WorkBench 2.0* sur l'*Amiga 2000*! Merci. Car apparemment, il faut avoir un *A3000* pour posséder ces icônes de rêve, et vu que déjà j'ai raclé les fonds de tiroir pour *Gary Knight*, je suis vraiment mal parti pour le 3000. Enfin, on pourra toujours faire comme Michel Jonas, "regarder les vagues, au bord de la mer". En tous cas, ces superbes icônes, en 16 niveaux de gris, valent le déplacement à elles seules.

Conclusion

Je trouve que l'idée de base de ce *DomPub* est excellente, que comme tout produit jeune il souffre bien sûr de quelques limitations (du style un dock-une ligne), mais comme dit *Gary Knight* "il y a de très grosses perspectives pour ce programme". Il devrait donc continuer à se développer, et comme une bonne cuvée, effacer ces défauts de jeunesse pour dégager de subtiles arômes et donner sa puissance d'ici quelques releases. Ce qui ne saurait trop tarder.

Où trouver cette merveille: la version 1.2.4 est sur *FISH 474* et la francisation en a été faite par le *BUGSS*, donc renseignez-vous auprès d'eux. Comme je ne suis pas sectaire, j'ai envoyé pour distribution la version 1.4.1 à cette association, afin que le maximun d'entre vous puisse profiter de cet upgrade. Si après un premier contact avec ce programme, il vous a séduit, écrivez à *Knight*, et vous aurez *"the last release"* de ce programme. Et je ne crois pas que vous serez déçu. Et n'oubliez pas, si vous pensez que c'est un bon produit, et que vous le soutenez, ça permettra au programme d'évoluer dans le sens de vos désirs, et vous serez les premiers bénéficiaires de tout ceci. A condition de croire que ce produit a un avenir, et peut vous simplifier la vie, of course!

Voici les adresses:

L'auteur: Gary Knight 200 Patterson Place Dr St.Louis, Mo. 63129 USA

Le BUGSS: BUGSS. 36.14.BUGSS ou Olivier Berger, 4 place de l'aube 33-GRADIGNAN (20F port compris, avec notice en français)

Marcel Duruflé

Doug's Color Commander

Une 605 ou une XM, c'est bien, mais elle ne fera se retourner personne dans la rue. Par contre un coupé Aurelia ou une Buick 1938 ne passeront pas inaperçues, leur élégance n'ayant pas pris une ride. La technique avance; le dernier cri, c'est la couleur en 24 bits. Pour les professionnels, c'est indispensable, mais pour une majorité d'Amigoïdes, c'est encore du rêve. Faites le calcul du prix de la configuration.

Je crois pour ma part que l'on peut encore trouver un grand plaisir à faire des choses en 16 ou en 32 couleurs. Et peut-être le véritable art informatique ne consiste-t-il pas à reproduire le mieux possible la qualité photographique, mais plutôt à utiliser le pixel comme un matériau original? Cette réflexion d'une haute densité n'est évidemment pas de moi, mais que son auteur me pardonne, je ne sais absolument plus où je l'ai lue...

Alors voilà, on peut toujours faire de jolies images avec Deluxe PaintIII, ou avec des programmes du domaine public.

C'est une lapalissade que de dire que le caractère d'une image peut être grandement affecté par le bon choix de la palette de couleurs, et c'est peut-être là que les moyens manquent le plus. Appelons donc un vétéran à la rescousse.

Le Programme

Parmi les programmes permettant de modifier une palette, il y en a un, sans doute assez méconnu, qui représente probablement ce qui peut se faire de mieux en la matière. Il s'agit de ***Doug's Color Commander***, DCC pour les paresseux du clavier. Ce programme n'est pas tout jeune, il a été développé en 1987 sur un Amiga 1000. Néanmoins, il vient d'en sortir une version 2.0, que je voudrais vous présenter.

En bref, DCC permet de triturer dans tous les sens possibles et imaginables une palette de 2 (contrairement à ce que l'on pourrait penser, une image monochrome a au moins deux couleurs - renversifiant, non ?) à 32 couleurs, de faire des copies et des impressions d'écrans, de créer et de sauvegarder des palettes. Pour éviter toute ambiguité, DCC ne traite pas les images HAM.

Voyons çà d'un peu plus près

On lance DCC en cliquant sur son icône, ou par Runback sous Shell.

Il apparaît alors une micro-fenêtre en haut de l'écran de l'Atelier, donnant accès à des menus permettant les actions suivantes:

- modifier les couleurs de tout écran présent sur l'Amiga, leur liste apparaît automatiquement dans un des sous-menus
- modifier les couleurs dans le fichier d'une image. DCC fait évidemment apparaître l'image en question
- sauvegarder un écran sous forme d'un fichier.

Un autre menu permet de travailler directement sur l'écran concerné, sur une copie de cet écran, ou sur un écran auxiliaire.

Lorsque l'on a choisi l'écran dont on veut modifier les couleurs, cet écran apparaît et, en superposition, la fenêtre de commande de DCC.

Reportez-vous à l'illustration qui représente cette fenêtre.

On y voit principalement une série de barres verticales, une pour chacune des couleurs de l'écran choisi. Chacune de ces barres est divisée en une partie haute et une partie basse. La partie basse sert à des fins de sélection et à l'affichage de la couleur. La barre du haut montre par sa hauteur la valeur de la caractéristique sélectionnée (valeur, saturation, etc.). Le haut de cette barre s'entraîne classiquement au moyen de la souris.

Grâce à ces barres, on pourra, selon l'option choisie en cliquant dans un des gadgets appropriés, modifier :

- La composante rouge, verte, bleue d'une couleur; la valeur correspondante est affichée et varie de 0 à 15
- La teinte, la saturation et la valeur d'une couleur, l'échelle allant de 0 à 99.

Le gadget ALL permettra des opérations sur toutes les couleurs, nous y reviendrons.

Le travail sur la couleur

Le grand intérêt de DCC est de permettre des modifications sur toutes les couleurs ou sur des groupes de couleurs d'une palette. En promenant la souris dans les barres du haut, le bouton de gauche restant entraîné, on modifie à loisir la courbe

en escalier formée par le haut des barres. Toutes les opérations sont permises, on peut travailler par exemple uniquement sur la répartition de la composante rouge de toute la palette, ou de la saturation, ou de la valeur, ou encore modifier les teintes en continu. Il est assez facile d'imaginer tout ce que l'on peut faire avec cela.

Etude du menu dans la fenetre

• Une fonction Spr (spread) qui permet, comme sur Deluxe Paint, par exemple, de créer un dégradé entre ceux couleurs, mais ici on peut en plus effectuer ce type de transition uniquement sur la composante rouge, verte ou bleue, ou sur la teinte, la saturation et la valeur

• Une fonction Copy classique, sauf qu'elle permet la copie d'un groupe de couleurs (on sélectionne un groupe de couleurs en traînant la souris dans le bas des barres de couleurs) . Le gadget See, ou une pression sur la barre d'espace, fait temporairement disparaître la fenêtre de DCC, de manière à dégager tout l'écran.

• Les flèches verticales font monter et descendre ce qui est activé, soit par exemple une composante d'une couleur, ou sa valeur, sa saturation ou sa teinte. Elles agissent par défaut sur toute la palette, sinon sur la ou les couleurs sélectionnées.

• Les flèches horizontales servent à la permutation cyclique des couleurs, ou plus exactement de ce qui est activé. Par exemple, on peut faire déplacer cycliquement dans la palette les intensités de la seule composante rouge des couleurs.

• La touche Flip inverse le haut des barres. Tout dépend de ce qui est sélectionné. Dans le cas d'une palette de gris, l'opération Flip sur la valeur donne un négatif.

Notons enfin que la plupart des opérations à la souris ont des équivalents via les touches de curseur et celles du pavé numérique. Une fonction intéressante actionnée par les touches 9 et 3 est la modification du contraste d'une image.

Ouf !!!

Désolé pour cette énumération assez rébarbative, c'est d'ailleurs un comble d'expliquer un dispositif graphique et dynamique par un texte, et de plus, de présenter en noir et blanc un utilitaire de travail sur le couleurs. En suivant le "tutorial" de la documentation, on passe en revue toutes ces possibilités en moins d'un quart d'heure.

A retenir...

Le DCC permet à peu près toutes les manipulations possibles sur une palette classique. Cette dernière peut être sauvegardée sous forme d'un fichier, pour être réutilisée. Ceci permet par exemple de s'assurer du fait que différentes images ont strictement la même palette.

DCC peut coopérer avec les programmes de dessin à palettes de 2 à 32 couleurs; ceci signifie qu'en travaillant avec Deluxe Paint, on peut lancer DCC, choisir l'écran de Deluxe Paint et modifier alors la palette de ce dernier via DCC. C'est assez impressionnant, toute la lourdeur de la manipulation de la palette de Deluxe Paint, couleur par couleur, disparaît comme par enchantement.

La version 2.0 apporte des possibilités supplémentaires très appréciables

• La fourniture d'une bibliothèque permettant d'incorporer DCC à un programme, comme il est incorporé à Doug's Color Commander ou à MathVision. Toutes les informations nécessaires sont donnéeş

• La possibilité d'imprimer l'écran sur lequel DCC est appliqué, avec un délai réglable, de manière à pouvoir faire apparaître des menus par exemple

• La compatibilité avec l'Atelier 2.0.

Il y avait dans l'ancienne version un bug qui, lors de manipulations rapides des flèches de défilement des couleurs , causait occasionnellement la disparition de ces flèches de la fenêtre de DCC et leur incrustation dans l'écran sur lequel on travaillait. La version actuelle y apporte une correction partielle en évitant l'incrustation dans l'écran, mais les flèches disparaissent toujours.

Tout d'abord, le cas est rare, je l'ai tout de même observé un certain nombre de fois; ensuite, tant qu'on ne sauve pas le travail, le fichier original n'est pas modifié (c'est une lapalissade, mais lorsqu'il se produit des accidents, on a parfois tendance à paniquer); enfin, on peut se garantir totalement contre ces ennuis an utilisant l'option de travail sur un écran auxiliaire, la fenêtre de DCC ne s'ouvrant plus alors dans l'écran sur lequel on travaille.

Voilà !

*Vu l'époque de la conception de ce programme, il n' y avait pas d'interface AREXX, **et il n'y en a toujours pas.***

Signalons pour terminer que dans un tiroir de la disquette on trouve en prime le logiciel DP FracGen. Ce dernier permet, par découpage d'un segment et itération suivant divers modes, de s'initier à la construction de fractales par une méthode géométrique.

Je doute que DCC soit vendu en France. Vous pouvez l'acheter directement au producteur:

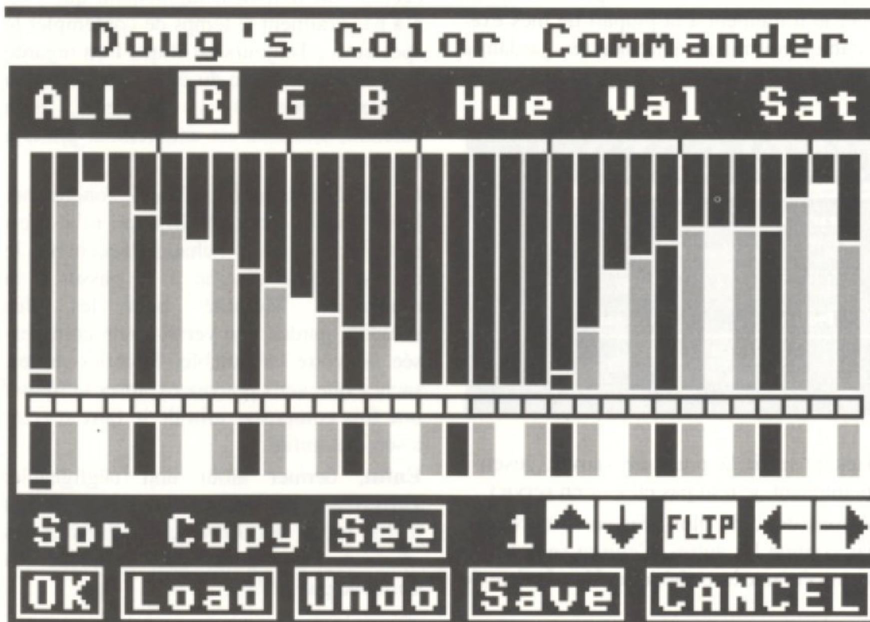
Seven Seas Software
P.O.Box 1451
Port Townsend, WA 98368
Tél 206-385-1956

(ils acceptent le paiement par carte de crédit) pour 40 dollars.

Cela peut sembler un prix élevé pour un "simple" gadget de modification de palette. Ce prix me semble toutefois justifié par les possibilités étendues du programme et la sophistication tant de ses fonctions que de son interface utilisateur.

Si vous travaillez, ou si comme moi vous dessinez pour vous amuser avec un programme comme Deluxe Paint ou tout programme utilisant une palette de ce genre, je vous recommande DCC sans hésitation. Il vous ouvrira des possibilités surprenantes et augmentera votre plaisir de création.

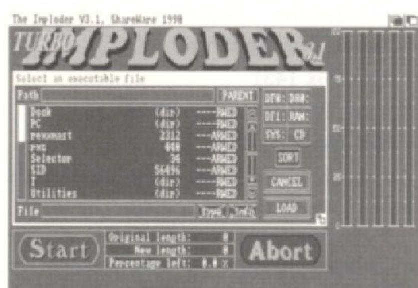
Pierre Ardichvili



Turbo-Imploder une efficacité redoutable

*Ce qui a attiré mon attention sur l'**Imploder** est qu'il prétendait être un "compresseur intelligent", n'appliquant pas des algorithmes systématiques tels **zoo** et **lharc,** mais analysant la structure des exécutables, leurs "hunks", et optimisaient leur placement en factorisant les données identiques. Je pensais "une idée intéressante, mais qui doit se traduire par des taux de compression médiocres"...*

Comme je me trompais! C'est avec une stupeur non dissimulée que ma première victime (Quarterback) s'est vue plus que coupé en deux par ma première tentative avec la bête. Très sceptique, j'ai lancé le fichier compressé et constaté qu'a priori, celui-ci fonctionnait comme avant.

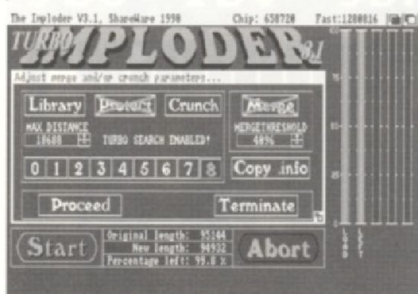


Turbo Imploder

Mes expériences suivantes n'ont fait que confirmer cet étonnant résultat. Je vous livre ici quelques chiffres:

Quarterback	59412	-> 25452
Metascope	72580	-> 40636
MirrorHack	61208	-> 28552
Sksh	72468	-> 41572
Zoo	41428	-> 25400
Handshake	130844	-> 61720
Vt100	64964	-> 34024
gcc	591948	-> 263708

Je me suis naturellement empressé d'appliquer le traitement à la plupart de mes exécutables gourmands en place (en gardant à l'esprit que si un pépin se produisait, mon



backup serait là pour me sauver. Jusqu'à maintenant, je n'ai pas eu à m'en servir).

Voyons donc de plus près ce compresseur pas comme les autres. Celui-ci se présente sur un écran très esthétique. Une fenêtre de dialogue vous informe réguliè rement de l'avancement de la compression. On sélectionne d'abord le fichier à compresser qui est alors chargé. En fonction de sa structure, Turbo Imploder propose alors plusieurs modes: *library, crunch, overlay.* Par exemple, le mode *library* permet de ne pas inclure dans l'exécutable le code qui permettra la décompression, mais d'utiliser une bibliothèque externe (***explode.library***), naturellement fournie dans la distribution. Cela permet une économie substantielle de 1,5K par fichier compressé. Sur un grand nombre de fichiers, cela peut jouer.

Lancez la compression

Turbo Imploder affiche durant toute l'opération des "vu-mètres", si chers à nos démophiles, qui donnent respectivement l'avancement de la compression, ce qui reste à faire, et trois autres informations plus techniques expliquant les analyses auxquelles le programme se livre. Tout ceci se fait tellement rapidement que l'on n'a pas vraiment le temps de contempler le spectacle... Toujours est-il que l'on regarde avec intérêt la taille du fichier décroître en se demandant où il s'arrêtera... Bien entendu, tout cela est entièrement piloté à la souris.

Le seul fichier qui ait refusé de fonctionner jusqu'à maintenant est *SID*, qui m'a offert un gourou régulier à chaque lancement. Je me suis donc résigné à le passer à la moulinette. Moralité: pour les plus anxieux, gardez une version non compressée de votre exécutable. Pour les autres, sachez que vous pouvez exploser le fichier une fois compressé afin de le faire revenir à son état initial.

Enfin, dernier atout non négligeable: *Turbo-Imploder* peut compresser de la même façon des ***.library***, des ***fonts*** et des ***.devices***... Un petit chef d'oeuvre du domaine public!!!

Tiens, et puisque nous en sommes là, continuons dans notre philosophie de réduction de place pour nous intéresser à deux compresseurs de disques.

ZOOM

Probablement le plus puissant...

... mais pas le plus fiable, malheureusement. Mais d'abord, quoi peut être l'intérêt de compresser des disques en fichiers? En fait, c'est uniquement à des fins de transmission par les réseaux. De cette façon, la taille à transmettre est bien inférieure aux fatidiques 880K, et de plus tout cela tient en un seul fichier qui, donné au désarchiveur ad hoc, reproduira sans douleur l'intégralité de la disquette.

La façon de procéder est ultra-simple: on sélectionne un drive, un fichier et on lance l'opération. *Zoom* demande également si l'on désire incorporer un fichier texte qui sera affiché lors de la décom pression. Ce n'est pas plus compliqué pour décompresser. *Zoom* propose également de vérifier les secteurs lus et de remettre éventuellement à zéro ceux qui ne sont pas utilisés. Bien entendu, vous pouvez également borner la compression à un intervalle de pistes au lieu de la disquette entière.

Autre aspect intéressant de *Zoom*: une variable d'environnement vous permet de le régler systématiquement à votre convenance lors de son lancement.



De plus, *Zoom* reconnaît au passage la présence sur la disquette de soixante-six virus, possède à la fois une interface Shell et une autre par Intuition et fonctionne sous *Kickstart 2.x* et cartes accélératrices (dixit l'auteur, je n'ai pas vérifié).

Comme je le disais au début de cette colonne, force m'a été de constater que les disquettes se décompressaient parfois mal, alors qu'aucune erreur n'était signalée, mais peut-être ma configuration en est-elle la cause. C'est pourquoi je recommanderais plutôt le compresseur suivant.

Disk Masher

Moins convivial, mais plus sûr:

DMS possède moins de souplesse que *Zoom*, mais à l'usage c'est lui qui s'avère être le plus fiable. Il ne possède pas d'interface *Intuition* et doit donc être lancé exclusivement par le *shell*. Fort heureusement, sa syntaxe est rappelée par un simple '*dms*' (voir image).

Particularité intéressante: *DMS* permet de faire le choix entre cinq modes de

```
Unknown Command .
Usage(s):
  DMS Read file[.DMS] [FROM Dev:] [TEXT filetext] [CMODE mode] [LOW lowtrack]
                      [HIGH hightrack] [NOVAL] [NOZERO] [ENCRYPT password]
  DMS Write file[.DMS] ... [TO Dev:] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack]
                           [NOVAL] [NOTEXT] [NOPAUSE] [DECRYPT password]
  DMS Repack file[.DMS] [TO file[.DMS]] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] ,
                        [CMODE mode]
  DMS View file[.DMS] ... [FULL]      DMS Text file[.DMS] ...
  DMS Test file[.DMS] ...             DMS Help
(8).3:55PM) █
```

compression possibles. Le niveau 0 est le plus rapide mais ne compresse pas et le 4 est celui qui compresse le plus mais prend beaucoup de temps. Sinon, il propose également de compresser seulement une partie de la disquette ou encore d'incorporer un fichier texte à l'archive, texte qui sera affiché lors de la décompression.

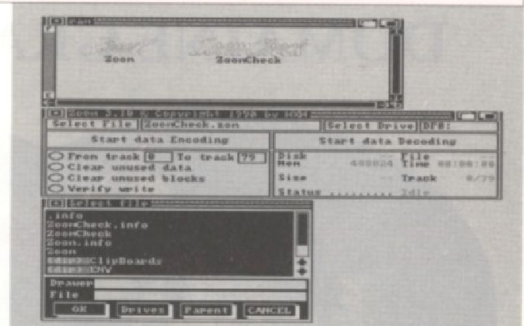
C'est *DMS* qui est le plus utilisé et c'est donc probablement pour celui-ci que vous devriez opter si vous devez en choisir un. Mais une nouvelle version remettra peut-être ces deux concurrents sur un pied d'égalité.

Et pour finir sur le chapitre

Une iniative intéressante:

La création d'une bibliothèque de compres sion (***lh.library***). Si son usage se répand, on n'aura bientôt plus à se soucier de savoir si un fichier a été comprimé avec *pack*, *zoo*, *lharc*, *arc*, *dms*, *powerpacker*, etc... Ceci devrait permettre d'uniformiser la méthode de compression utilisée.

Du point de vue du programmeur, la bibliothèque comprend en tout et pour tout quatre fonctions: deux pour manipuler le buffer, une pour compresser et l'autre pour décompresser. On ne peut pas faire plus simple. La bibliothèque est largement

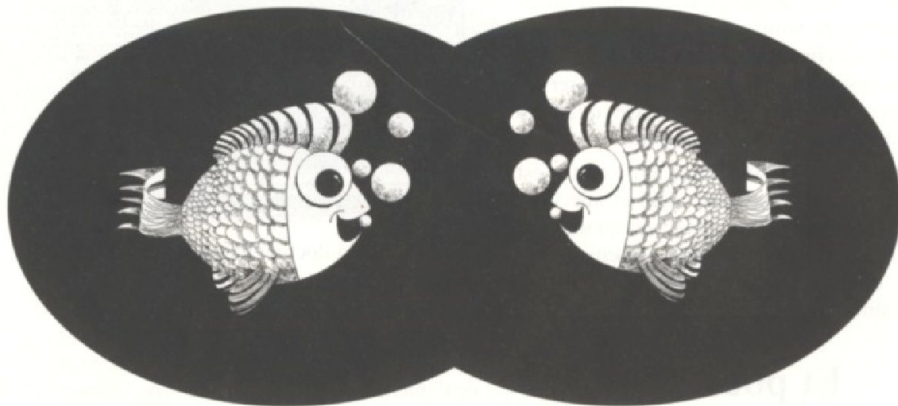


décrite dans la documentation, ainsi que sa structure interne. Sont également fournis les indispensables includes (pour *C* et *Assembleur*) et les routines de "*glu*". Les sources de ces quatre fonctions figurent également de la distribution, permettant ainsi à n'importe qui d'y faire les modifications qu'il juge nécessaire. Enfin, deux exemples de compresseur/décompresseur en *C* sont donnés, montrant ainsi qu'avec cette bibliothèque, n'importe qui sera capable d'écrire un archiveur.

Turbo-Imploder 3.1 *Fish n°422*
Auteurs: Peter Struijk et Albert J. Brouwer
DMS *Fish n°406* Auteur: SDS Software
Zoom *Fish n°436*
Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel
lhlib *Fish n°436* Auteur: Holger P. Krekel et Ola 'Olsen' Barthel

Cedric Beust

DOMAINE GRAND PUBLIC



FISH #467

MultiPlot:

Un programme de tracé de courbes 2D très performant, sans cesse mis à jour. C'est la version XLNd, update de la version XLNc de la Fish 373. De nombreuses nouvelles options sont incluses, dont les principales sont le support du PostScript et de la HP laserJet III, et des axes logarithmiques. Auteurs: *Alan Baxter, Tim Mooney, Rich Champeaux.*

PowerSnap:

Un utilitaire qui vous permet d'utiliser la souris pour marquer des caractères n'importe où sur l'écran, et de les placer ensuite n'importe où, comme par exemple dans une autre fenêtre CLI ou un gadget Chaîne. PowerSnap reconnaît les polices non proportionnelles jusqu'à 24 pixels de large et de n'importe quelle hauteur. Marche avec l'environnement 2.0, dans le Shell comme dans le Workbench. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: *Nico François.*

FISH #468

Post:

Un excellent interpréteur PostScript pour l'Amiga, qui développe complétement le langage Adobe. Il supporte les polices de type 1 et 3, les sorties écran, les sorties fichiers, et les sorties imprimante. Nécessite la bibliothèque Arp V39+ et Conman 1.3+. Version 1.5, update de la version 1.4 de la Fish 446. Sources en C incluse. Auteur: *Adrian Aylward.*

Vlt:

C'est ici Vlt version 5.045, update partielle de la version 5.034 de la Fish 455. Comprend une nouvelle bibliothèque xprascii. Les fichiers de la Fish 455 sont toujours nécessaires. Exécutable seulement. Auteur: *Willy Langeveld.*

FISH #469

AirAce:

Un joli Shoot'em Up réalisé à l'aide du Shoot'emup Construction Kit de Accolade. Pendant la première guerre mondiale, vous pilotez votre biplan à l'assaut des ennemis allemands. Exécutable seulement. Auteur: Robert Grace.

FastLife:

Un programme de jeu de la vie aseez rapide avec en option une interface Intuition, quatre formats d'écran, et 153 figures de départ prédessinées. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: *Ron Charlton.*

Triangle:

Un jeu obscur que je vous laisse le soin de découvrir. Apparemment ça se raproche du jeu de solitaire. Version 1.1, source en basic incluse. Auteur: *Russell Mason.*

WordPuzzle:

Encore un jeu où il faut retrouver un mot caché parmi un enchevêtrement de lettres. 3 niveaux de difficulté. Version 1.1, source en basic incluse. Auteur: *Russell Mason.*

FISH #470

BCF:

Un compilateur Fortran 77, avec l'éditeur de liens, et les bibliothèques nécessaires. Pas de caractéristiques spéciales à l'Amiga, c'est vraiment un Fortran de base. Compatible ANSI. Version 1.3c, exécutable seulement. Auteur: *Andre Kostli.*

KeyMenu:

Une méthode alternative à la méthode de sélection des menus à l'aide du clavier avec Intuition. On utilise ici une touche pour activer le menu attaché à la fenêtre active, les touches curseurs pour se déplacer parmi les divers choix, et la touche return pour valider, ou esc pour annuler. Marche avec le système 2.0. Version 1.03, source en assembleur incluse. Auteur: *Ken Lowther.*

TripleYachtZ:

Un développement pour l'Amiga du jeu 'Yacht'. Comprend le simple Yacht et le triple Yacht. C'est un jeu de dés, pour les connaisseurs. Version 1.2, exécutable seulement. Auteur: *Stephan Iannce.*

FISH #471

BTNTape:

Un contrôleur de lecteur cassette SCSI de type 'Mieux Que Rien'. Il procure un accès fichier sur les K7 à partir d'applications utilisant les appels simples du DOS (Read, Write). Il peut être aussi utilisé avec la commande d'archivage TAR pour vos backups. Il nécessite un bus compatible SCSI de type 'SCSI direct', cependant il fonctionne aussi avec l'A2090(A). La présente version supporte davantage de type de lecteur de K7 et offre de nombreuses autres possibilités. Version 2.0, update de la FISH392. Sources incluses. Auteur: *Robert Rethemeyer.*

MachIII:

Un accélérateur de souris bien connu des Amigaphiles, cette nouvelle version offre une compatibilité avec le Wb 2.0 et de nombreuses possibilités variées. Version 3.1, update de la FISH378. Code uniquement. Auteurs: *Brian Moats et Polyglot software.*

MoleWt:

Voici un programme qui calcule le poids moléculaire. Il accepte les formules chimiques les plus variées et retourne leur poids moléculaire. Version 1.01, code uniquement. Auteur: John Kennan.

Uedit:

Un bel éditeur de texte qui possède un mode apprentissage, un langage de commande, de l'hypertexte, ... Version 2.6e, update de la FISH415. Code uniquement. Auteur: *Rick Stiles.*

FISH #472

CNewsBin:

C'est la première partie concernant la distribution d'un 'C News' pour Amiga. Cette partie inclue tous les codes et les fichiers textes nécessaires pour la mise en place et le fonctionnement du 'C News'. La deuxième partie est disponible sur la FISH 473 et contient les sources. 'C News' utilise l'UUCP (bien connu des programmeurs sous UNIX) comme Matt Dillon l'a préconisé (voir FISH479 et 480) ou celle incluse avec la version preview de ce produit (FISH319). Update des FISH318 et 319.

ICalc:

Une calculatrice permettant les calculs sur des expressions. La particularité de celle-ci est d'utiliser des nombres réels et complexes, d'avoir des variables nommées arbitrairement et de permettre d'établir des fonctions prédéfinies par l'utilisateur... Version 1.0, sources incluses. Auteur: *Martin Scott.*

IFFBeep:

Un utilitaire qui offre la possibilité de remplacer les flash d'écrans du DisplayBeep() par n'importe quel fichier son IFF 8SVX. Permet aussi de joueur des sons lors de l'insertion/sortie de disquette. Peut être lancé à partir du C ou du Wb et inclue un panneau de contrôle interactif. Version 2.0, code uniquement. Auteur: *Paul Wilkinson.*

FISH #473

BigBrother:

Un antivirus comprenant quelques utilitaires en supplément. Il tourne comme une tâche normale et teste toutes les secondes les emplacements mémoires les plus cruciaux. Ses plus, BigBrother est capable de lancer un nouveau Shell, de lancer des fichiers commandes, de visualiser et d'installer les bootblocks. Le tout dans un programme de moins de 10Ko. Sources en assembleur incluses. Auteur: *Erwin van Breemen.*

CNewsSrc:

Voici la seconde partie concernant la distribution du 'C News'. Comme promis cette disquette comporte toutes les sources. Pour plus de détail voir la description de la première partie (FISH472).

Family_Sol:

Version préliminaire d'un solitaire 'familiale'. Jeu standard avec possibilité de jouer à plusieurs, des sons viennent agrémenter le jeu. Code uniquement. Auteur: *Errol Wallingford.*

MissileCmd:

Un jeu d'arcade écrit en assembleur. Version 2, update de la FISH444. Code uniquement. Auteur: *Max Bithead.*

FISH #474

Aequipot:

Un petit programme de 'rendering' pour des images multicolores utilisant un algorithme basé sur des effets électrostatiques. Fonctionne en basse et haute résolution, ainsi que deux modes de qualité/vitesse. Supporte les versions PAL et NTSC. Version 1.06, sources PCQ incluses. Auteur: *Juergen Marten.*

AmiDock:

Ceci est la version Amiga des facilités du Dock du NeXT. Il ouvrira une petite fenêtre contenant une multitude de brosses IFF. Chaque brosse représente une application comme les icônes mais c'est une brosse. Cela fonctionne comme une icône. Version 1.2.4, code uniquement. Auteur: *Gary Knight.*

CrcLists:

Update des listes de la FISH401, cette liste concerne les FISH de 401-470. Auteur: *Fred FISH.*

Enforcer:

Protège la mémoire contre les accès illégaux. Compatible avec toutes les versions OS et machines (nécessite un Memory Management Unit ou un processeur 68030). La mémoire basse d'1Ko et toutes les zones qui ne sont pas RAM sont protégés contre les lectures et écritures du CPU. Version 2.6f, code uniquement. Auteur: *Bryce Nesbitt.*

GreekFont:

Une font de 12 points avec des lettres grecques. Version 1.0. Auteur: *Daniel Moosbrugger.*

Imperium:

Un jeu de stratégie du style 'RISK', jusqu'à quatre joueurs. Basé sur les temps anciens de Rome, Athènes, Alexandrie, et Carthagènes. Code uniquement. La version anglaise est la 1.66E et la version allemande est la 1.79D. Update de la FISH362. Auteur: *Roland Richter*

FISH #475

AssignX:

Un utilitaire destiné au Wb2.0 qui permet de créer des 'assign' pour les messages du type 'Please insert volume'. Il permet aussi d'envoyer balader à jamais ce type de messages. Version 1.0, sources incluses. Auteur: *Steve Tibbett.*

Blankette:

Un programme très petit par sa taille qui permet de mettre votre écran en veille, très joli, utilise très peu de temps CPU ... Sources en assembleur incluses. Auteur: *Max Bithead.*

CITAS:

Convertit l'ILBM en sources assembleurs. CITAS permet à chacun de mettre des graphiques dans ses propres programmes. Il prend un fichier image IFF ILBM standard et le convertit soit en source 'C' soit en source assembleur. Créé pour le contrôle des images par le blitter, tous les labels nécessaires sont générés avec la carte informative des couleurs, la génération du masque et d'autres options. Version 2.0, code uniquement. Auteur: *Max Bithead.*

GadgetED:

Un programme pour créer et éditer des gadgets intuition. Il inclue un éditeur de palette, la création de sources 'c' ou assembleur, ainsi que la sauvegarde binaire pour des chargements et éditions futures. version 2.3, update de la FISH438, sources incluses. Auteur: *Jan van den Baard.*

ToolLib:

Une librairie contenant 45 fonctions très utiles pour toute sorte de programmes. Il y a des fonctions pour les ports, le tri, les gadgets, la mémoire, les chaînes de caractères, les directories... Version 8.1, update de la FISH438, sources incluses. Auteur: *Jan van den Baard.*

FISH #476

Browser:

Un Wb pour programmeurs. Il vous permet facilement de bouger, copier, renommer, détruire fichiers et directories à partir d'un environnement CLI. Il donne aussi une méthode pour exécuter des programmes soit à partir du Wb, soit à partir du CLI. Version 1.7, update de la FISH 180, code uniquement. Auteur: *Peter da Silva.*

MED:

Un éditeur musical du type de SoundTracker. Cette nouvelle version (3.0) est une mise à jour de la FISH 424, il permet en outre une compatibilité avec le Wb 2.0. A découvrir si ce n'est déjà fait. Code uniquement. Auteur: *Teijo Kinnunen.*

Mostra:

C'est un utilitaire concernant l'IFF avec un scroll de décompactage en temps réel, des douzaines d'options, un analyseur de n'importe quel fichier IFF (très 'smart') ... Découvrez cette nouvelle version (1.14) update de la FISH 330. Code uniquement. Auteur: *Sebastiano Vigna.*

ToolManager:

ToolManager est un programme très complet qui permet d'ajouter des programmes au menu outil des Wb 2.x. Version 1.3, update de la FISH 442,nécessite le Wb2.0, sources incluses. Auteur: *Stefan Becker.*

FISH #477

IRMaster:

Ensemble comprenant un schéma (ILBM) plus un programme permettant l'utilisation une télécommande infrarouge via le port parallèle. Ce package à été réalisé pour le conneteur de l'A1000, certaines modifications sont nécessaires pour les autres Amigas. Auteur: *Ron Peterson.*

MegaBall:

C'est une nouvelle version du jeu 'Ball' du même auteur. C'est un jeu de type breakout de très bonne facture avec des sons impressionnants. Auteur: *Ed Mackey.*

NoDelete:

Ce programme fait apparaître un requesteur pour vous alerter qu'un effacement de fichier est demandé via le DeleteFile(), il vous permet alors de donner votre accord ou de l'interdire. Version 1.5a avec sources. Auteur: *Uwe Schürkamp.*

FISH #478

LSlabel:

Un utilitaire d'impression d'étiquettes. Très puissant, il offre a l'utilisateur de multiples réglages pour ajuster au mieux à vos étiquettes. Version 1.0, code uniquement. Auteur: *Stefan Berendes.*

MED-Songs:

Une sélection de morceaux musicaux créés avec MED, l'éditeur musical inclus dans la FISH 476. Inclue le MEDPlayer version 3.0. Auteur: *Hans-H. Adam.*

MP:

Un petit mais puissant utilitaire pour envoyer des données MIDI entre votre Amiga et un instrument MIDI. Très utile pour apprendre comment manier le mode MIDI. Version 1.0, sources incluses. Auteur: *Daniel J. Barrett.*

NewList:

Un nouveau LIST plus puissant. Il propose de nouvelles possibilités incluant le tri, un filtre alphabétique, ... et bien d'autres choses encore. Version 4.9, update de la FISH 461, code uniquement. Auteur: *Phil Dietz.*

FISH #479

CheckPrt:

Un petit programme pour tester la présence d'une imprimante sur le port parallèle. Code uniquement. Auteur: *Tom Kroener.*

TDP:

Un petit éditeur de piste . Code uniquement. Auteur: *Tom Kroener.*

UUCP:

Une implémentation de l'UUCP pour l'Amiga, incluant 'mail' et 'news'. C'est la version de Matt Dillon basée sur l'UUCP de William Loftus version 0.40. Version 1.13D qui consiste en quatre partie. Les deux premières sont sur cette disquette, les deux autres sur la FISH 480. Sources incluses.

FISH #480

Cryptor:

Un programme qui code et décode vos fichiers. Il utilise un algorithme mathématique avec une protection par clé. Version 1.0, code uniquement. Auteur: *Thomas Schossow.*

NoCare:

Cet utilitaire accroit la vitesse de votre environnement fenêtre. Le vecteur OpenWindow est positionné. Quand quelqu'un essaye d'ouvrir une fenêtre dans un écran Wb, le bit de rafraîchissement bas dans le champ nw_Flags est effacé. Dans ce cas seulement des fenêtres NOCAREREFRES seront ouvertes. Version 1.5, sources en assembleur incluses. Auteur: *Raymond Hoving.*

UUCP:

Parties 2 et 3 de cette implémentation, suite de la FISH 479. Sources incluses.

FISH #481

K1:

Un programme d'édition pour le synthétiseur Kawai K1-II. Il inclue un chargeur de blancs pour des patch simples et multiples ... Version 4.8, code uniquement. Auteur: *Andreas Jung.*

MCP:

Un jeu à la 'Tron', vous pilotez un motolumière, un à quatre joueurs. Version 13.76, update de la FISH 338, sources en assembleur incluses. Auteur: *Jorg Sixt.*

TLPatch:

Un utilitaire permettant la correction dans la prononciation pour les programmes utilisant la fonction Translate(). Il vous permet d'extraire la table d'exception du traductor.library, utilise un éditeur de texte pour éditer la table et la restaure dans la librairie. Version 1.0, sources incluses. Auteur: *Richard Sheppard.*

WaveMaker:

WaveMaker a été créé pour donner un aperçu aux musiciens et physiciens débutants de la façon dont sont créées les courbes complexes en ajoutant des séries complexes aux courbes des sinus. Les résultats peuvent être soit affichés à l'écran soit 'joués'. Version 1.2. Sources incluses. Auteur: *Thomas Meyer.*

FISH #482

Ephemer:

Un programme qui vous calcule les positions du soleil, de la lune, et des planètes pour n'importe quelle date et lieu de votre choix. Sources en HiSoft Basic incluses. Auteur: *Yvon Alemany.*

Molec3D:

Un programme interactif de modélisation des molécules en 3D. Il produit une représentation graphique 3D basée sur les données des coordonnées 3D de programmes d'optimisation géométrique, sur les mesures des rayonnement X et bien d'autres sources. Il peut manoeuvrer jusqu'à 500 atomes à la fois. Version 1.022, nécessitant 1Mb ou plus, code uniquement. Auteur: *Stefan Abrecht.*

FISH #483

ButExchange:

Un utilitaire pour aider tous les gauchers utilisant la souris en inversant les fonctions des boutons de celle-ci. Très petit (à peine 16 octets en mémoire). Version 1.0, sources en assembleur incluses. Auteur: *Preben Nielsen.*

ColorSamples:

De petits échantillons faits avec ColorCatch (FISH 396), contenant les 'vieilles' couleurs du kickstart 1.3 et les 'nouvelles' couleurs de la version 2.0. Très utile car certains programme (ou icônes) sont très laids s'ils ne sont pas utilisés avec les couleurs d'origine. Auteur: *Preben Nielsen.*

InputLock:

Un contrôleur très utile pour tous ceux qui ont des enfants ou des animaux domestiques qui s'empressent de venir bousculer votre Amiga, il

permet par appui sur certaines touches de bloquer votre clavier et votre souris. N'utilise que 190 octets en mémoire. Version 1.0, sources en assembleur incluses. Auteur: *Preben Nielsen.*

MED:

Un programme d'édition musicale. Version 3.1, update de la FISH 476. Code uniquement. Auteur: *Teijo Kinnunen.*

MouseXY:

Utilitaire qui ouvre une petite fenêtre dans laquelle sont précisées les coordonnées de votre pointeur de souris ainsi que la couleur pointée. Peut être bougé d'écran en écran et est capable de donner les coordonnées même lorsque vous modifiez la taille (ou l'emplacement) des fenêtres. Version 1.0 avec sources en assembleur. Auteur: *Preben Nielsen.*

PicSaver:

Un utilitaire permettant de couper des portions d'écran et de les sauvegarder en tant que fichiers IFF ILBM. Autorise aussi la sauvegarde de fenêtres ou d'écrans entiers. Version 1.0 avec sources en assembleur. Auteur: *Preben Nielsen.*

PSX:

Un manager d'écran pour Wb2.0. Il vous permet d'ouvrir, de manipuler et de fermer des écrans dits publics et de positionner les bits correspondant. Il donne un bon exemple de l'utilisation des GadTools et ReadArgs. Version 1.1, update de la FISH 418, sources incluses. Auteur: *Steve Tibbett.*

PWKeys:

Il vous permet de manipuler les fenêtres et écrans par l'utilisation de votre clavier. Actuellement il vous procures 17 fonctions. Il inclue un programme interactif pour définir les 'hotkeys'. Petit par la taille (1124 octets). Version 1.0 avec sources en assembleur. *Auteur: Preben Nielsen.*

TD:

Un programme du style de TrackDisplay de Olaf Barthel (FISH 399). Il permet la surveillance et la visualisation de la piste courante de chaque lecteur connecté à votre Amiga. Version 1.0, sources en assembleur incluses. Auteur: *Preben Nielsen.*

FISH #484

BootPic:

Pour installer presque n'importe quelle image IFF pour remplacer la main du Wb après un reset à chaud. Version 1.0, sources en assembleur incluses. Auteur: *Andreas Ackermann.*

EZAsm:

Nouvelle version de l'environnement réalisé par Joe Siebenmann. Version 1.5, update de la FISH 431. Code uniquement.

MSClock:

Une nouvelle horloge qui affiche la mémoire, la date le temps et le temps 'online' (si vous êtes connecté à un autre ordinateur via le modem), le tout dans la barre du menu de votre Wb. Version 1.3, sources incluses. Auteur: *Martin Steppler.*

Spright:

Utilitaire de création de sprites. Des sprites simples ou reliés peuvent être sauvés dans un fichier prêt à être rajouté à votre programme. Les couleurs utilisés avec le(s) sprite(s) seront elles aussi sauvegardés. Version 1.2, code uniquement. Auteur: *Todd Neumiller.*

TextPlus:

Nouvelle version de ce traitement de texte (incluant la version anglaise et allemande). Version 3.0, update de la FISH 465. Code uniquement. Auteur: *Martin Steppler.*

Viewer:

Un programme permettant la visualisation rapide d'images IFF. Version 1.0, sources EZAsm incluses. Auteur: *Joe Siebenmann.*

FISH #485

Drawmap:

Un programme pour dessiner les représentations de la surface terrestre. Cette version inclue une interface utilisateur entièrement réécrite, ainsi que de nouvelles fonctions. Version 2.25d, update de la FISH 315, sources incluses. Auteurs: *Bryan Brown & Ulrich Denker.*

NiftyTerm:

C'est un émulateur h19/VT102/VT52 pour Amiga. Originellement créé pour être utilisé avec DNet, il a été modifié pour être utilisé comme émulateur de terminaux normal. Version 1.2, update de la FISH403. Auteurs: *Christopher Newman, Todd Williamson.*

Spades:

Version Amiga du jeu de cartes Spades. C'est une version à un seul joueur, l'ordinateur prenant la place de votre partenaire et des adversaires. Version 1.2, update de la FISH 392, sources C incluses. Auteur: *Greg Stelmack.*

FISH #486

MetaFont:

Un programme pour créer des polices de caractères au format TeX. Comprend les versions pour 68000 et 68020. La disquette 487 contient les sources du programme MetaFont, y compris les fonts LaTeX et Computer modern Roman. Exécutable seulement. Auteurs: *Donald E. Knuth et Stefan Becker.*

SoundEd:

Un éditeur fichiers sons stéréo. De nombreuses options sont présentes. Version: .98, code uniquement. Auteurs: *Howard Dortch, Mike Coriell et Matt Gérald.*

FISH #487

AssignX:

Un utilitaire pour environnement 2.0 seulement, pour créer des assignements lorsque vous recevez le requester 'Please insert volume'. Vous permet en outre de vous débarasser de ce requester. Version 1.2, update de la version 1.0 de la Fish 475. Sources incluses. Auteur: *Steve Tibbett.*

MFSrc:

Les fichiers sources du programme Metafont de la Fish 486.

PPrint:

Encore un utilitaire d'impression. Utilisable entièrement sous Intuition, la possibilité de convertir la taille des tabulations et de sauvegarder les settings. Ce programme ne prend pas le pas sur votre imprimante, mais se contente de gérer les capacités de celle-ci au mieux. Version 1.10, sources incluses. Auteur: *Marc Jackish.*

FISH #488

LordsOfHosts:

Un jeu de stratégie pour deux joueurs basé sur un jeu de plateau 'Shogun'. Comprend une interface entièrement sous Intuition, un contrôle à la souris ou au joystick et la possibilité de revoir les 500 derniers pas du jeu. Version 1.0, source complète. Auteur: *Tim Pietzcker.*

MidiTools:

Un groupe d'utilitaires différents pour ceux qui travaillent sur un système Midi. Update de la version de la Fish 159. Comprend trois nouveaux programmes dont deux éditeurs pour synthés, et est maintenat compatible avec l'AmigaDos 2.0. Exécutable seulement. Auteur: *Jack Deckard.*

SGD:

Ce programme vous permet de détruire des jeux sauvegardés sur n'importe quel jeu de Sierra Adventures. Ce programme comprend une option 'Apprendre' pour pouvoir inclure de nouvelles aventures. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: *Maico Ditzel.*

SuperDuper:

Un copieur et formatteur de disquettes très rapide. Il peut réaliser jusqu'à quatre copies sans verify en 36 secondes à partir d'un buffer en ram:. Une copie en verify prend 67 secondes, plus 34 secondes pour chaque copie additionnelle. Exécutable seulement. Auteur: *Sebastiano Vigna.*

View80:

Un afficheur de texte en scrolling avec trois modes, contrôlable au clavier ou à la souris. Envoie un requester si vous ne spécifiez aucun nom de fichier. Se configure automatiquement en Pal ou NTSC. Version 2.0, update de la version 1.1 de la Fish 365. Exécutable seulement. Auteur: *Federico Giannici.*

FISH #489

Automata:

Une simulation d'automates cellulaires (du style du jeu de la vie). Comprend de très nombreuses options. Exécutable seulement. Auteur: *Jerry Mack.*

MkBmap:

Un programme qui construit des fonts Amiga bitmap à partir de fonts PostScript. Utilise la bibliothèque post.lib de la Fish 468 pour desssiner les fonts. Version 1.0, sources incluses. Auteur: *Adrian Aylward.*

SKsh:

Nouvelle update de ce shell exceptionnel. Toujours aussi bien documenté. Quelques bugs ont été fixés, avec en plus quelques nouvelles (encore!) options. Exécutable seulement. Auteur: *Steve Koren.*

FISH #490

AmiCheck:

Un programme de gestion de compte en banque facile à utiliser et très complet. Il vous permet de saisir vos chèques d'une façon très simple et vous donne rapidement un état de votre compte. Version 2.0, exécutable seulement, nécessite l'AmigaDos 2.0. Auteur: *Jeff Hoag.*

AntiLemmin:

Une fantastique (et je pèse mes mots) nouvelle animation de Eric Schwartz. Pour ceux qui connaissent le jeu Lemmings apprécieront sans doute l'humour ravageur de Schwartz, et les autres aussi. Seul ennui, il vous faut au moins deux mégas pour regarder les deux minutes dix d'animation. Auteur: *Eric Schwartz.*

Recolor:

Un programme qui vous permettra de changer les couleurs de tous vos icônes. Exécutable seulement. Auteur: *Michael Sinz.*

FISH #491

bBaseII:

Un programme de gestion de base de données (le nom du programme aura mis la puce à l'oreille de certains), qui utilise pleinement les possibilités d'Intuition, ce qui le rend vraiment très simple à utiliser. Efficace néanmoins. Exécutable seulement. Auteur: *Robert Bromley.*

DICE:

Un environnement C complet développé par l'incontournable Matt Dillon. Très complet, supérieur en bien des points à certains compilateurs C dont je ne citerai pas les noms. Je vous recommande néanmoins de vous procurer la version registered auprès de M.Dillon (bon courage pour satisfaire aux exigences de paiement de Dillon!), qui elle seule vous permet un plein emploi de votre machine préférée. Version, 2.06.21, update vde la version 2.06.15 sur la Fish 466. Exécutable seulement. Auteur: *Matt Dillon.*

fBlanker:

Un utilitaire pour sauvegarder votre moniteur. C'est un blanker banal qui vous montre un logo Amiga. Version 1.1, pour AmigaDos 2.0 seulement. Auteur: *Markus Stoll.*

Klondike:

Un jeu de cartes en solitaire. Version 1.1c, exéciutable seulement. Auteur: *Peter Wiseman.*

FISH #492

LoanCalc:

Un utilitaire pour calculer vos hypothèques. Version 1.4, update de la version 1.2 de la Fish 366. Exécutable seulement. Auteur: *Robert Bromley.*

SBProDemo:

Une version à usage limité de Superbase Professional 4, avec exemples. Les limitations sont 35 enregistrements maximum par fichier, les programmes peuvent être édités mais non sauvegardés, et les forms ne peuvent être

imprimées. Sinon, le produit est en tout point identique à la version commerciale. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: *Precision Software Limited.*

FISH #493

AmiBack:

Version démo d'un nouvel utilitaire de backup. Il permet de réaliser des backups vers tout type de device utilisé sur l'Amiga (lecteurs de disquettes, disques durs amovibles ou pas, streamers). De nombreuses options sont disponibles comme la possibilité de faire une backup sélective, de lier plusieurs backups, de placer des filtres, ...etc. Cette démo ne permet pas de restituer les fichiers backupés et ne réalise pas de comparaison. Version 1.03, update de la version de la Fish 447, exécutable seulement, ne tourne que sous AmigaDos 2.0. Auteur: *MoonLighter Software.*

AmigaLib:

Une bibliothèque de routines d'interfaçage Workbench/ROM-Kernel à utiliser avec le Fortran AbSoft. Sources incluses. Auteur: *Jim Locker.*

AmiGantt:

Un programme d'aide à la définition de projets en utilisant la méthode Gantt. Jusqu'à 500 tâches peuvent être définies pour un projet, et iun projet peut contenir d'autres projets comme tâches. Version 4.0, update de la version3.0 de la Fish 248. Exécutable seulement. Auteur: *Donald Tolson.*

BBFormat:

Un formatteur de disquettes spécialement conçu pour les disquettes avec des pistes défectueuses. Celles-ci sont 'évitées' par le Dos. Sources incluses. Auteur: *David Varley.*

BizCalc:

Un programme pour gérer vos remboursements de prêts. Peut générer des tables d'amortissement. Comprend de nombreux menus déroulants, et une précision de base de six décimales. Version 1.1, une extension du programme MortCalc de la Fish 385. Exécutable seulement. Auteur: *Michel Laliberté.*

Connex:

Un jeu du type Puissance 4. Exécutable seulement. Auteur: *Adrian Millett.*

ScreenMod:

Ce programme vous permet de modifier simplement la plupart des paramètres d'une structure écran en mémoire, y compris les couleurs et les modes. Utile pour les programmes Pal qui ouvrent leur écran un peu bas. Version 1.0, source incluse. Auteur: *Syd Bolton.*

FISH #494

Bref:

Un programme pour vous aider dans vos programmes basic. Il génère une liste du code en basic avec numérotation des lignes, plus une table qui résume toutes les variables et les étiquettes utilisées dans le code, avec les lignes où ceux-ci apparaissent. Version 2.0, update dela version 1.0 sur la Fish 283. Cette version est bien meilleure, avec cette fois une interface Intuition. Source incluse. Auteur: *Dick Taylor.*

ButExchange:

Un programme d'aide pour les gauchers et leur souris. Celui-ci inverse les boutons gauche et droite de la souris. Version 1.1, source en assembleur incluse. Auteur: *Preben Nielsen.*

DeafLab:

Un programme qui traduit du texte en signes de main pour les sourds. Peut être utilisé directement pour communiquer avec un sourd qui a des problèmes de lecture, ou être utilisé comme méthode d'enseignement de ces signes de la main. Version 1.7, exécutable seulement. Auteur: *Gary Creighton.*

InputLock:

Un handler spécial qui verrouille le clavier et la souris pendant votre absence, afin que le chat ou un enfant ne fasse un delete ou autre manoeuvre regrettable. Très petit, il n'utilise que 190 octets. Version 1.1, update de la version 1.0 de la Fish 483. Source en assembleur incluse. Auteur: *Preben Nielsen.*

PicSaver:

Un petit utilitaire qui vous permet de découper des portions rectangulaires de votre écran et de les sauvegarder au format IFF. Permet aussi de sauvegarder des écrans ou des fenêtres. Version 1.1, update de la Fish 483. Source en assembleur incluse. Auteur: *Preben Nielsen.*

PWKeys:

Il vous permet de manipuler les fenêtres et écrans par l'utilisation de votre clavier. Actuellement il vous procures 17 fonctions. Il inclue un programme interactif pour définir les 'hotkeys'. Petit par la taille (1124 octets). Version 2.0 avec sources en assembleur. Auteur: *Preben Nielsen.*

StackWatch:

Un moniteur des différentes piles utilisées lors de l'exécution d'un programme trente fois par seconde. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: *Jim Locker.*

VScreen:

Un programme qui vous permet d'avoir des écrans qui sont plus larges que l'actuel affichage de votre moniteur. Ces écrans défilent lorsque vous bougez la souris hors des limites de votre moniteur. Source incluse. Auteur: *David Cervone.*

FISH #495

AnalytiCalc:

Un système très complet d'analyse numérique. Sont inclus une feuille-calcul, des programmes de tracés, une documentation et de nombreuses fonctions pour simplifier l'utilisation. Beaucoup d'améliorations ajoutées à la version précédente de la FISH 328, cet utilitaire est un must dans la catégorie aride du calcul mathématique. Version V25-03B. Sources incluses. Auteur: *Glenn Everhart.*

FISH #496

AvailMem:

Un petit compteur de mémoire qui affiche en permanence le total de votre mémoire chip, fast et totale, ainsi que la taille de la plus grande zone continue. version 1.12, une update compatible AmigaDos 2.0 de la version 1.03 de la Fish 285. Source incluse. Auteur: *Dave Schreiber.*

GodsDemo:

Une version démo jouable du nouveau jeu des Bitmap Brothers. Auteurs: *...les Bitmap Brothers.*

MemMometer:

Un programme qui ouvre une petite fenêtre et qui y affiche l'utilisation de votre mémoire, ainsi que les changements des zones affectées. Ceux-ci sont affichés grâce à un code de couleurs. Version 2.20, une update de la version de 2.10 de la Fish 350. Il s'accommode de l'AmigaDos 2.0 et de la mémoire adressée 32 bits du 3000. Source incluse. Auteur: *Howard Hull.*

Ruler:

Ruler est une petite règle qui compte les caractères de vos textes. Conçu à l'origine pour s'assurer que les noms de fichiers ne dépassaient pas 30 caractères limites de l'Amiga. Il est encore maintenant utile dans toutes les situations où vous devez compter le nombre de caractères dans une ligne. Version 5.00, source incluse. Auteurs: *Thad Floryan, Chad Netzer et Dave Schreiber*

LE CD (rom) REMIS EN QUESTION

Chers Amis d'AmigaNews

Q

Je constate que, depuis 2 ou 3 mois, ma presse préférée fait un battage autour d'un nouveau produit Commodore: Le CDTV. Tous les articles sur ce sujet ont été jusqu'alors tout à fait élogieux, mais aucun n'aborde un aspect essentiel de la chose: celui du support lui même, le CD-ROM. AmigaNews a juste consacré quelques lignes, dans son numéro de juin, quant à la perte d'informations possibles.

Il y a de cela moins d'une dizaine d'années, naissait le CD audio. Sans attendre davantage, tous les journalistes, d'un commun accord, se perdirent en louanges sur ses qualités musicales mais aussi sur sa prétendue longévité. Il fallut attendre de nombreuses années pour que le grand public puisse avoir vent d'une information contradictoire concernant les menus défauts du CD audio. D'abord, quelques audiophiles en vue purent enfin percer le voile épais de l'intox publicitaire fermement maintenue par les grands trusts producteurs de CD et lecteurs laser, et dénoncer le réel manque de qualité du son CD par rapport au son vinyl, dès qu'on montait un tant soit peu dans la gamme des matériels Hi-Fi. Vers cette même époque, quelques techniciens versés dans le domaine du laser et des supports numériques attiraient l'attention sur la fragilité du CD en tant qu'objet, mais surtout sur son AUTODEGRADABILITE. Non le CD n'est pas éternel comme le prétendaient les publicités. Il s'efface tout seul avec le temps. Les symptômes de l'effacement se manifestent de deux façons:

1. Les trous d'aiguille:

Prenez un CD et placez le entre vos yeux et une source lumineuse, face enregistrée vers vous. On observe par ici, par là, de minuscules perforations dans l'alliage du CD, semblables aux piqûres d'une aiguille à coudre. Ces trous n'influent pas sur la restitution du son car la perte d'information est négligeable et les lecteurs sont en mesure de la compenser. Mais ils peuvent s'agrandir, tel un cancer, et je possède un CD s'ornant d'un magnifique jour circulaire de 5mm de diamètre sur son premier morceau près du centre. Au pire ces perforations commencent à apparaître 3 mois après le pressage. Si en musique on supporte la perte de quelques octets, en informatique, par contre, vous savez comme moi qu'un seul bit manque et tout est dépeuplé.

2. L'effacement:

Le CD s'efface tout seul. "La musique sans bruit", clamaient les pubs (et les journalistes) d'alors. Jamais cela n'aura été si vrai. La galvanoplastie du CD se délie, à la manière d'une encre sympathique. A preuve de mes dires, j'ai joint à cette lettre un CD à moitié effacé au travers duquel on peut voir le paysage. La rédaction d'Amiga-News est donc témoin de la véracité de ces affirmations. De plus le CD supporte très mal l'humidité, qui accélère ces phénomènes, et se dégrade bien plus vite en climats tropical et équatorial.

Je pense que le travail du journaliste, serait de faire une enquête sur la fiabilité du support, c'est à dire de "titres" pour le CDTV: Des améliorations ont elles été apportées?, La galvanoplastie est elle plus durable?, qui les fabrique?, où?, Quelle est la tolérance aux rayures, chocs, taches?, etc?.

Ce ne sont pas les questions qui manquent pour alimenter une enquête approfondie. Si aujourd'hui les titres restent à un prix abordable, lancement oblige, nous ne tarderons pas à en voir paraître de bien plus onéreux. D'ailleurs, ce que je viens de dire est absurde: Quelque soit le prix, il me déplairait infiniment de voir mon titre se désintégrer après un laps de temps relativement court. En tant que consommateur, je tiens seulement à être rassuré afin de ne pas avoir à subir de mauvaises surprises. Ayant connu de fâcheux précédents, je me pose actuellement la question de savoir si l'on n'est pas en train de nous tisser un beau tapis dans le but de cacher l'excrément du chat. J'espère me tromper et que tous ces problèmes ont été résolus. J'aimerais que Amiga-News fasse un article bien documenté là-dessus.

Pierre-Louis Mangeard
(La Reunion)

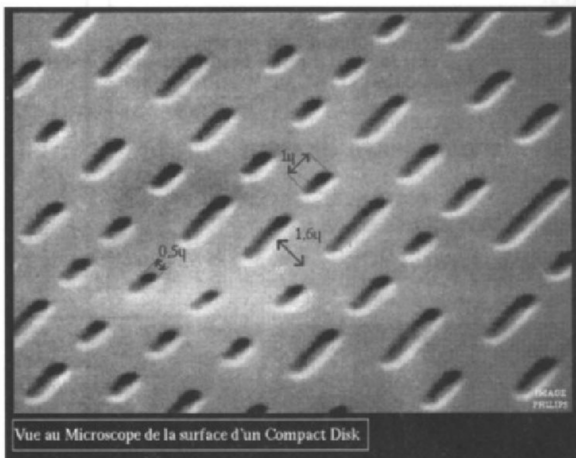
Réponse d'Eric Laffont

R

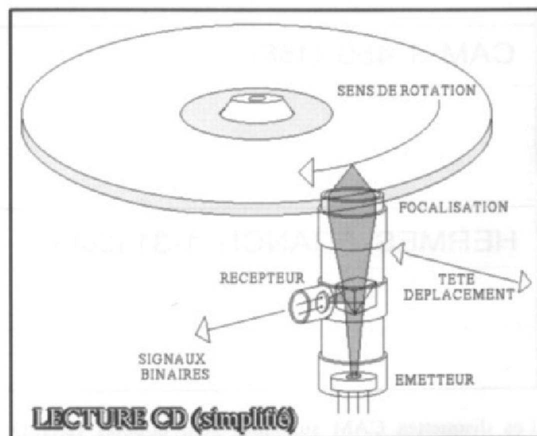
Visiblement vous en voulez aux publicitaires et aux journalistes. Evidemment si tous vos CD sont dans l'état de celui que vous nous avez envoyé, je vous comprends. Je ne connais pas la boite PDO qui a produit ce CD, mais de toute évidence la couche d'alluminure a été largement insuffisante ou bien le liant collant les différentes couches du CD est trop volatile ou a été "économisé". Ce problème arrive quelques fois dans les pressages "Low-price" ou dans certaines maisons qui pressent pour grandes surfaces. J'ai personnellement eu un problème avec un disque de chez Loridisk sur lequel la peinture des titres avait attaqué l'alluminure.

Pour ce qui est de la qualité du support en général et lors d'un stockage normal (évidemment si possible loin des rayons solaires et avec une concentration d'humidité ambiante régulière et normale), un CD bien pressé a une durée de vie bien suffisante. Avant d'avancer le chiffre officiel, je tiens à signaler que j'ai devant mes yeux un CD de pressage 1979 de chez CBS (n°DIDC 50012) qui est dans le même état que lors de son achat. Tous les symptômes cités ne sont de plus jamais apparus sur mes CD musicaux, à part évidemment des trous d'aiguille dans la surface alluminée. Ces trous étant pour la plupart invisibles lors de l'écoute et souvent plus petits que l'information elle même. Évidemment dans des cas extrêmes: Soleil, chaleur, humidité, graisse (des doigts), le support étant plastifié, collé, peint, ceci causera au CD des lésions plus ou moins graves. Il faut mettre en garde les gens possédant un CD dans la voiture, évitez de laisser vos CD exposés directement au soleil ou même à une température dépassant 65 ° à 75° ce qui est souvent le cas dans une voiture l'été en plein soleil; les symptômes énoncés plus haut se vérifieraient. Pour ce qui est de la qualité musicale du CD n'entrons pas à nouveau dans la polémique (CD <-> Vinyl), il restera toujours des personnes s'accrochant au passé et d'autres croyant au futur. Le Vinyl a 70 ans de développement, le CD en a 20, laissons lui le temps.

En informatique, le combat serait plutôt CD contre support magnétique



Vue au Microscope de la surface d'un Compact Disk

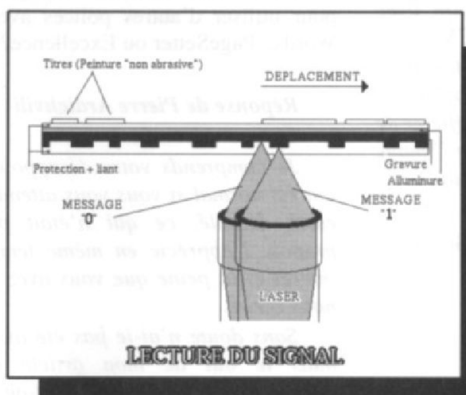


LECTURE CD (simplifié)

Comment marche un lecteur de CD (ROM ou musical) ?

Comme on le voit sur la première photo, le disque se présente sous forme d'une suite de trous plus ou moins espacés qui vont constituer le message à lire. Ces "trous" ou alvéoles ont une longueur variant entre 1 à 3 microns (millièmes de millimètre) et une largeur fixe de 0.5 micron. L'ecart entre deux pistes étant fixe : 1.6 micron, la profondeur de l'alvéole étant fixe: 0.1 micron. La distance entre deux alvéoles est elle variable mais avec un minimum de 1 micron (cf: Philips). Contrairement au support magnétique, il n'y a jamais contact physique entre le disque et la tête de lecture, le rayon lumineux (laser) faisant la liaison.

Le rayon lumineux doit être réfléchi pour transporter l'information vers un circuit qui décodera la longueur de signal et la transformera en 0 ou en 1, d'ou l'intérêt d'avoir une bonne surface réfléchissante derrière la couche contenant les "trous" pour bien renvoyer le signal. C'est ici que l'on comprend la limitation de cette technologie et sa difficulté à écrire une information: La figure 1 nous montre une coupe d'un CD. On voit qu'il est très difficile de graver quelque chose (protection) et surtout d'effacer une information (comment boucher les trous ?). Des solutions commencent à faire leur apparition et l'on s'oriente surtout vers une solution "magnétique" pour une organisation de la surface du CD, ce qui le rendrait ré-inscriptible à volonté comme pour une disquette. Cependant l'intérêt du CD réside dans son énorme capacité de stockage des données (plus de 500 Mégas pour un 12 centimètre aux normes ISO 9660; norme adoptée par Commodore et Philips pour le CDTV et le CDI). Le débit de l'information dans cette norme peut atteindre 1.44 Mo/sec, ce qui est très bien. Mais le temps d'accès aux pistes est lui lamentable et atteint presque la seconde dans certains cas. La moyenne étant de 0.5 à 0.6 sec, ce qui comparé à un bon disque dur est risible (temps moyen d'accès sur un SCSI : 18 milliseconde voir 10 ms sur le maxtor Lx200). Le CDTV et ses enfants CD ROM ne sont que des lecteurs et comme le signale notre ami, le prix des logiciels sera à surveiller. Si effectivement tous les disques possèdent 500 Mo d'informations, espérons que le prix ne sera pas calculé au Ko.



L'inquiétude de notre ami vient aussi de la perte d'information sur une surface possédant des imperfections due à un pressage défectueux ou une usure temporelle. Pour ce qui est du CD (pour CDTV) que j'ai, il semble identique en tout point à un CD musical normal, le pressage est identique, et pour le moment il fonctionne très bien. Pour ce qui est du codage de l'information sur la surface (taille des alvéoles, espacement), ne possédant pas d'informations vérifiées, on attendra pour plus de détails. De toute façon le bon stockage et une manipulation normalement attentionnée du disque sera un gage de durée. Alors que l'informatique se dirige vers une plus grande interactivité entre la machine et l'homme, les besoins de stockage se font de plus en plus grands et le CDTV et le CD-ROM sont une alternative de plus pour accéder à d'autres types d'informations. Maintenant il faut savoir sur quel créneau le CDTV va se placer, si les CD ROM ont réellement un avenir ou si l'on doit attendre les CD ré-inscriptibles, ce qui j'espère ne saurait tarder.

✏EL

Cher Amiga-News

Lorsque j'ai lu le numéro 36 je me suis promis de féliciter l'auteur de l'article sur l'astro nomie. Je me présente: j'anime au sein d'une MJC à ANNECY les activités astronomie et micro-fusée. Nous possédons depuis 3 ans déjà un micro-ordinateur IBM-PC avec une carte graphique médiocre (CGA 4 couleurs). Nous avons décidé d'investir cette année dans un AMIGA 500. J'en viens au but de cette lettre. Un méga de RAM n'est-ce point juste pour faire de la digitalisation vidéo? Je me suis renseigné auprès des revendeurs dans le bassin annecien, ils ne peuvent pas nous fournir de logiciels sur l'astronomie.

Vous parlez des logiciels Galiléo, Planétarium, Europe; comment pouvons-nous les acquérir, les revendeurs anneciens l'ignorent? Vous parlez aussi d'une carte passerelle. Quelles sont les possibilités de transfert des images Amiga sur PC? Quelle doit être la résolution du PC?

Patrick Dumont (Pringy)

Eric Laffont: Investir dans un Amiga est une bonne chose (c'est le moins que je pouvais dire). Cependant si j'ai un conseil à vous donner et vu le genre d'applications que vous désirez mettre en oeuvre, un 2000 sera plus judicieux qu'un 500: Les slots internes seront indispensables lors de l'ajout d'une carte passerelle (compatibilité PC XT ou AT) et de cartes d'acquisition ou de visualisation en mode PC. Travailler sous Amiga est quand même plus intéressant surtout vu ses qualités de manipulation des images. Un méga de RAM n'est pas "un peu juste" pour la digitalisation, mais cela le deviendra lors de la manipulation de cette image avec les programmes de retouche et de traitement.

En ce qui concerne les programmes d'astronomie sur Amiga, il en existe 2 principaux: ***Galileo III*** (de Infinity Software) et ***Planetarium*** (de Micro-Illusions). Les deux logiciels proposant une visualisation à l'écran des étoiles jusqu'à la 7ème Magnitude, les constellations, les planètes et les objets non stellaires. L'autre logiciel, ***Europe*** n'est hélas pas encore commercialisé mais cela ne saurait tarder. Il existe aussi pas mal de petits utilitaires dans le DP et notamment chez les Fish (voir les listes dans Amiga-News), certains en basic avec les sources. Les images côté PC sont de plusieurs sortes de format, variant selon la carte et le logiciel utilisés. L'Amiga plus Image-Link par exemple, sera capable de les convertir dans le format IFF utilisé sur l'Amiga.

Le distributeur européen pour Galiléo est en Suisse: Microtron, Bahnhofstrasse 2, CH-2542 Pieterlen, tél (19-41) 32-87-24-29, FAX 32-87-24-82.

Monsieur,

Ayant lu votre article avec beaucoup d'intérêt car passionnant (oui c'est vrai !), je vous écris pour vous demander quelques renseignements, si cela est possible. Je suis possesseur d'un PC Compatible et j'aimerai savoir quels seraient les outils (matériels et logiciels) nécessaires pour accéder aux mêmes réalisations que celles que vous décrivez.

Comme tout passionné de micro-informatique, je lis toute la presse, même celle ne concernant pas directement mon environnement.

Mr Lahbabi (Rueil)

Eric Laffont: *Les outils utilisés soit en digitalisation d'image soit en traitement de celle-ci sont associés étroitement à l'Amiga. Cependant il existe des possibilités similaires dans le monde PC. Pour ce qui est des cartes d'acquisition avec CCD refroidi (pour l'astronomie), il n'en existe aucune fabriquée en France.*

La seule solution se trouve aux U.S.A. Deux caméras CCD Astro grand public se partagent le marché: La SBIG et la LYNX. Elles sont fournies avec la carte de digitalisa tion à mettre dans un slot court (8bits) PC et un logiciel de capture et de traitement de l'image en mémoire avec sauvegarde au format TIFF ou PCX. I

l est à noter que ces cartes fonctionnent parfaitement sur un Amiga doté d'une carte XT ou AT, ainsi on peut bénéficier de la saisie en PC et du traitement de l'image avec l'Amiga (en multitâche). Génial non?

Adresses:

SBIG: Santa Barbara Instrument Group
1482 East Valley Road, suite 601
Santa Barbara, California 93108
Tél: 805 969 1851 (prix: 900 $)
LYNX: Spectrasource Instruments
P.O Box 1045
Agoura Hills, California 91376-1045
Tél: 818 707 2655 (prix 1200 $)

Messieurs,

Le test de "ProWrite 3.01" écrit par Pierre Ardichvili m'a profondément déçu. Il nous avait habitué à beaucoup mieux. Lorsqu'on lit : "Je ne vais pas m'embêter, ni vous non plus, à faire l'essai détaillé d'un traitement de texte, mais plutôt examiner quelques uns des points mentionnés dans la publicité américaine", on a du mal à croire qu'il s'agit de l'auteur qui, dans le n°10 d'A-News et à l'issue d'un test sévère de KindWords 1.28, incitait le lecteur à distinguer ce qui est une reproduction d'un texte promotionnel d'un véritable essai où l'auteur a passé des heures à manipuler le logiciel dans toutes ses fonctions.

Certains éléments importants manquent. La frappe est-elle rapide? Le logiciel est-il en français? Qui le distribue? Combien coûte-t-il? L'impression que j'ai après avoir lu le test est qu'il possède les mêmes fonctions qu'"Excellence v2.0" (4 tabulations, en-têtes, bas de pages, multi-colonnage). D'où l'importance des informations sur le prix et la francisation, pour déterminer le meilleur rapport "qualité-prix" entre les deux logiciels.

A propos d'"Excellence v2.0", voilà un test qui a été bien réalisé. L'auteur, apparemment, semble avoir pris grand soin d'essayer toutes les fonctions, on le sent au fil de l'article et surtout par ses conseils issus, à mon avis, de résultats de plusieurs tâtonnements. Et ça marche: comme vous tous, j'imprimais avant avec un point 10 et le résultat était carrément nul! Un seul regret: Dominique Bonin aurait dû illustrer son article par un exemple d'impressions avec différentes polices. Cette remarque est d'ailleurs valable pour tous les tests que vous avez faits : PPM, ProPage, ProWrite 3.01, Profil...

Une suggestion : vous avez, si j'ai bien compté, quatre spécialistes en bureautique: Pierre Ardichvili, Cédric Beust, Dominique Bonin et Bruce. Chaque test étant écrit par l'un des "quatre mousquetaires de la bureautique", pourquoi ne pas rajouter à la fin de l'article l'avis des trois autres en quelques lignes?

Transmettez mes remerciements à tous les quatre pour leur travail et remetter-les vite au boulot, car on veut découvrir de nouveaux logiciels.

Christophe Lapage Valence (26)

PS : J'allais oublier! Comment faire pour utiliser d'autres polices avec KindWords, PageSetter ou Excellence?

Réponse de Pierre Ardichvili

Cher ami lecteur,

Je comprends votre désappoin tement, qui est normal si vous vous attendiez à un essai détaillé, ce qui n'était pas mon propos. J'apprécie en même temps votre intérêt et la peine que vous avez prise de nous écrire.

Sans doute n'ai-je pas été assez clair, mais le but de mon article était de répondre à la question: "Peut-on faire de la PAO simplifiée au moyen d'un simple traitement de texte?"

En d'autres termes, peut-on sortir des documents ayant un certain niveau de présentation, sans obligatoirement avoir recours à un deuxième programme comme Professional Page

Par ailleurs, ProWrite étant très connu en France, je n'ai voulu parler que de ce qui différenciait la version que j'ai en main, d'où la référence aux points mentionnés par la publicité américaine. Tout ce que j'ai avancé dans l'article, je l'ai vérifié, je ne fais jamais autrement. Sans cela vous n'auriez pas eu l'information sur la mise en oeuvre très imparfaite d'AREXX sur ce programme, par exemple.

Comme je me sers de ProWrite 3.0.1 tous les jours, je me ferai un plaisir de répondre par lettre ou par téléphone, selon votre convenance, aux questions que vous vous posez sur ce programme.

Enfin, un grand merci pour vos encouragements à l'équipe d'Amiga-News.

Ed: *ajoutons qu'en ce qui concerne les adresses et le prix, nous attendons pour bientôt une annonce par un distributeur français à ce sujet. Prowrite n'est pas actuellement disponible en version française.*

Messieurs,

Mon Amiga (A3001) a la fâcheuse habitude de booter une fois sur quatre en NTSC (640*200). J'ai essayé un utilitaire (Testpalreset) ça teste mais pas de reset. Connaissez-vous un utilitaire qui fonctionne dans la startup séquence avec une carte A3001?

J'ai acheté il y a maintement plus d'un mois la carte flicker fixer de Commodore A2320, c'est superbe il n'y a plus de bogues. Mais deux défauts, dont un de taille. le premier n'est pas imputable à la carte mais au moniteur! J'ai acheté un NEC multisync 3D (une belle bête) le problème est que sur la fréquence de 31.250Khz la largeur visible est écourtée de 5cm (déviation horizontale max). soit 22cm au lieu de 27 et en prime deux bandes noires de part et d'autre de l'écran (bonjour l'overscan). J'ai galéré quelques jours et quelques heures au téléphone pour trouver une solution et c'est NEC qui m'a informé d'une procédure de réglage interne (et non accessible au simple utilisateur) pour élargir un peu plus la largeur de balayage.

Le second défaut concerne plus la carte A2320. En effet, j'avais remarqué que lorsque je faisais mouliner le disque dur ou le lecteur de disquettes, de légères vagues ridaient le fond de l'écran (plus ou moins visibles selon la couleur et le contenu de l'Amiga). Etant électronicien j'eus tôt fait de voir que la tension d'alimentation n'était pas parfaite, j'ai donc pris la tension d'alimentation de +12V mis un régulateur +5V un radiateur et Hop! maintenant tout est parfait.

Conclusion si vous n'êtes pas bricoleur, prenez le temps d'essayer avant d'acheter!,

En espérant faire progresser un peu le chmilblique...

Marc Jakubowicz Banvillars (90)

PETITES ANNONCES

Cherche travaux de traduction sur Amiga (manuels, logiciels, etc...). Tel: 94 97 45 75 , Zboralski Anthony.

Vds A 2000 + carte accel.-68030 + 4 Mo RAM + Disque dur 120Mo Autoboot + Moniteur multi 14 + Carte FF + Scanner A4 + Logiciels 2D & 3D. 30 000,OO FF l'ensemble ou au détail. Tel 78 39 50 85 ou 72 74 18 86.

Moniteur couleur 20 pouces à haute rémanance longue de marque cotron modèle Sword 20 utilisable sur Amiga 500, 2000 ou 3000. sans besoin de carte supplémentaire, se branche sur la sortie vidéo d'origine. Valeur neuve 23 500FF cédé 9 800FF. Servi 5 heures. Visible sur Lyon le week-end. Tel 78 00 89 15 le soir ou répondeur la journée.

Imprimante laser HP Jaser Jet 2D (recto/verso) 2 bacs A4 + introducteur d'enveloppes 640 Ko extensible à 4.64 Mo Interface parallèle et série 24 polices. Servie 20405 copies. Valeur neuve 36000FF cédé 16000FF. Visible sur Lyon le week-end. Tel 78 00 89 15 le soir ou répondeur la journée.

Table traçante Roland Angalis modèle DXY 1200 format A3 A4 8 couleurs fixation électrostatique du papier affichage numérique de la position de la pointe précision 0.1 mm Val neuve 16800FF cédé 9800FF. Visible sur Lyon le week-end. Tel 78 00 89 15 le soir ou répondeur la journée.

Vds extension A 501 (512 K + Horloge) 400FF avec 3 démos 1 Mo. Vds imprimante vidéo PAL/SECAM, NTSC, 16 gris, format image 100 X 84 mm, prix à discutter. Contacter Eric 43 72 00 39 (Le Mans).

Vds Amiga 2000 (Nov.90) + moniteur couleur A 1083s + carte PC/XT A 2088 et drive 5"1/4 + druve 3"1/2 externe + 3 jeux. Prix 7 500FF. Terminal NCR (série, 9600 bauds, XON/XOFF) 500FF 100 Disk. Amiga 3"1/2 + boîte de rangement 250 FF. PC Portable Olivetti M15 (512Ko, 2 drives 3"1/2, écran LCD) 2 500FF. Contacter Thierry au 43 70 66 37.

Cherche coder pour échanges, sources Seka, démos et modules noisetracker, réponse assurée et A 25 Mhz. Ecrivez à: Younes Riad, 3 R des Frères Amrouches, Alger 16000. Algérie.

Vds Amiga 1000 (512K) + Kickstart 1.3 + moniteur A 1084 + logiciels + imprimante couleur Star LC 10 + câble. Prix 3 500FF. Demander Lionel au 74 93 47 79 (Isère).

Vds A500 + 1084 S + Joystick + A5001 + ATonce + HD 20 Mo + lect.ext. xtra plat + utilitaires et jeux + boîte de rangement 8000FF. Tel en soirée: 42 74 75 88 (16-).

Diffuse domaine-public. démos, fish, etc... Catalogue contre 2 timbres à 2,30 F. Ecrire à: B.K.A. Domaine-Public, BP 35, 95560 MONTSOULT.

Magnétoscope JVC 530 MS multisystem hi-fi stéréo spécial montage, doublage son, très peu servi, 5 500FF. Carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédé 1 500FF. Programmer d'Eprom de la 2764 à 27512 carte intern A2000 pour 900 FF. Effaceur d'Eprom monté avec coffret + minuterie, 500FF. Tel: 84 22 49 45.

Vds Amiga 1000 avec moniteur pour 3500FF. Contacter Lionnel Angelides, 7 Montée des Griattes 73100 AIX-les-Bains.Tel: 79 88 25 10.

Alpha Club Informatique Sarreguemines diffusons un catalogue domaines public (des slides, megademos, musique, animation...) au prix préférentiel de 12FF la disquette. Catalogue gratuit sur simple demande. Alpha Club Informatique Sarreguemines, 3 rue Roth, 57200 Sarreguemines. Tel: 87 95 25 03.

Ach. Amiga (U.C.+souris) A500: 1000FF ; A2000: 3000FF Ach. disque dur (SCSI) 40 MO A2000: 1500FF ; 40 MO A500: 2000FF Ach. Fliker Fixer A500/A2000: 900FF Ach. carte accélératrice 68030+2Mo: 3000FF. Uniquement matériel avec facture d'achat. Tel (Franck) HR: 63 95 41 28. HB 63 95 45 45

Vds Amiga 2000B péritel garanti jusqu'en juin 1992 (val. 5500FF), 22 logiciels utilitaires 3 langages, 2 traitements de texte, 6 logiciels de musique et d'autres (Val. 8330FF), le tout 8000FF. Scanner à main Golden Image très peu servi (val. 1990FF) comme neuf: 1300FF. Tel 42 76 32 01 Jean-Marc (HB).

Vds contrôleur disk-dur MDA-506 pour brancher D-Dur PC pour A500-A1000: 1 300FF. Cherche soft prog-Eprom de Fraug. Tel 21 59 07 82.

Vds pour A500, carte extension mémoire interne de 2Mo, Spirit IN500-S2, sous garantie 1700FF (Neuve 2400FF). Tel: 98 96 07 31 (le soir).

Serais acheteur disquette originale, jeu Faery-Tale, Tel le soir 93 77 13 60.

Vds Amiga 500 étendu 1Mo (extension Commodore A501) et moniteur couleurs H.R. Thomson PAL-RVB: l'ensemble à 4000FF. Pour PC ou Amiga 2000 avec carte passerelle, vds moniteur couleurs VGA Compaq, très bon moniteur + carte VGA Paradise 256 K, 800X600, l'ensemble: 3500FF. Appeler le soir (vers 20h) Xavier Darré au (1) 46 42 31 45 (Hauts-de-Seine).

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

Urgent!! Vds carte accélératrice A2620 (16Mhz) peuplée de 4Mo de RAM 32 bits + disque dur 40 Mo Quantum Plein (Programmes divers) + carte contrôleur OverDrive, le tout cédé à 8000FF, le matériel étant encore sous garantie, et en excellent état. Tel: 94 69 96 08 demander Christophe.

Vds A2000 + moniteur couleur + D-Dur 20Mo GVP 2 + Ext 2Mo + drive externe + jeux et utils. originaux 3D, tout sous garantie: 10000FF. Contactez Hugues au 43 02 90 44.

Vds extension mémoire ICD Adram 540 pour Amiga 500 Mo de RAM (extensible à 6Mo):900FF. Demander Philippe au 16 1 45 25 55 73.

Unique la cuisine sur votre Amiga!!! Vds Encyclopédie de Cuisine regroupant les recettes de toutes les régions de notre cher terroir. Programme réalisé par des professionnels de la restauration. Le programme principal est réutilisable offrant énormément de possibilités. Prix 269FF. Pour tout renseignement, n'hésitez pas à téléphoner au (1) 47 56 06 02.

Débutant en C, recherche contact sympa et sérieux pour conseils de logiciel, de programmation. Recherche ingénieux bricoleur qui saurait faire un câble pour relier Amiga 1000-magnétoscope. Vincent au 69 40 52 54 en soirée.

Vds C64 K7 péritel ou antenne + Joystick + jeux. Prix 1500FF ou échange contre imprimante couleur pour Amiga.Tel: 30 86 94 35 après 20h, demander Laurent.

Vds logiciel Sculpt Animate 4D Prg 3000FF + scanner PC 256 niveau de Gris 2000FF Prix ferme. Tel 35 15 44 11 le soir. Demander Eric.

Vds Prof.Draw 2.0: 850FF + Flammilel II: 120FF, TurboSilver 3.0: 250FF, PowerPacker Prof: 60FF, Bosse des Maths 4e: 110FF. Tel: 63 58 49 00.

Vds Amiga 500+Ext. mémoire 512Ko + imprimante Epson Lx-800+ prise péritel + Jeux et Utilitaires. Le tout pour 4000FF seulement. Tel: 27 42 10 67 Antoine.

Diffuse Démos et Utils sur Amiga. Liste contre enveloppe timbrée. Trés rapide et sérieux. Echanges possibles. AMS, 2 rue R. Wagner 67000 STRASBOURG.

Vds Kit carte AT 2286 complet sous garantie (acheté en Janvier 91) 2 590FF au lieu de 4 590FF !! Contact : Pascal au 39 53 25 61.

A saisir. Vds amiga 2000B 1 Méga Chip RAM, moniteur 2080, disque dur 60 méga autoboot, unité 3"1/2 ext. documentation technique Addison-Wesley complète (4 vol.) + divers livres. Logiciels: KindWords 2.0, Analyze! Fortran Absoft, assembleur K-Seka, Lattice C, qq. jeux + ulilitaires. En prime. Je vous donne un amiga 1000. Prix 12 000FF. Tel (1) 60 66 47 63.

A vendre urgent amiga 500 avec : 1 Mo + lecteur 3"1/2 externe + Joystick + moniteur couleur + Kindwords 1 et 2, Amiga Basic 1.3, Worckbench 1.3, GFA Basic 3.0, Budget Familial, Fusion Paint, Amiga Toolbox, Golden Oldies, Miniature Golf, Grazy Cars, Super Ski..., livres Prix 5 000FF. Contacter RUEYRE Denis au 48 52 43 37 après 19 H.

A vendre Amiga 2000B rev. 6.2, 1Mo RAM, vidéo + extension mémoire Commodore A 2058 avec 2 Mo + moniteur Commodore A1081 haute résolution + jeux IndianaPolis 500 + 1 Joystick + 1 tapis souris. Le tout 6 900FF. Contacter Philippe après 20 H au 59 03 24 87.

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit

Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts

(Associations à but non lucratif seulement)

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 3.80F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

The COMMODEXPLORER / CORSAIRE Production. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 3.80FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique

MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.

Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Québec

Maison du logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à

Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays)........................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):

1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)**

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom...Prenom.......................................
Adresse..
....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**

Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléméncoau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Doug's Color Commander

Voici trois couples d'images, illustrant l'article qui se trouve à la page 46. Chaque image d'un couple ne differe que par la palette de couleur.

